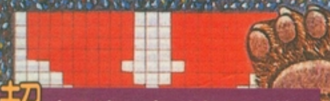
電視遊樂雜誌社製作 00199713

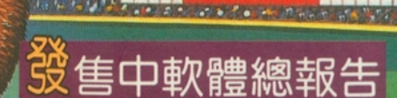
全國第一本超級任天堂專業年鑑

SUPER FAMICOM 特輯 4

定價：250元



豪槍神雷傳說／究極戰士／
魔劍／超級銀河號／
超鬥戰機／銀河風暴／斬 II



猴子大冒險／火箭人／
快打新傳／超攻合神／
超級夢幻戰士／
S D快打／快打刑事
／亂馬½／
S.T.G.／
超級中國人世界
／七龍珠Z／
創世降魔錄／
超級伊忍道／
魔幻精靈卡／
創世紀IV／試管地球
／航空產業／
越野大怪輪／
新世紀賽車／
職棒明星賽／足球英雄

新卡預告一覽

飛龍拳S／超級忍者龜／
瘋狂大射擊／波斯王子／
三隻眼／虎克船長／橫山光輝三國誌
／天使之翼III／皇家騎士團
／現代大戰略／甲龍傳說／超級保齡球

特別企劃單元

SFC CD硬體解析
SFC RPG秘技大全
SFC軟體總索引

完全徹底攻略

魔幻精靈卡 KISS 復活邪神 事件破解

兩大新作特報

勇者鬥惡龍V & 正宗快打旋風II

JUMP
電視遊樂雜誌

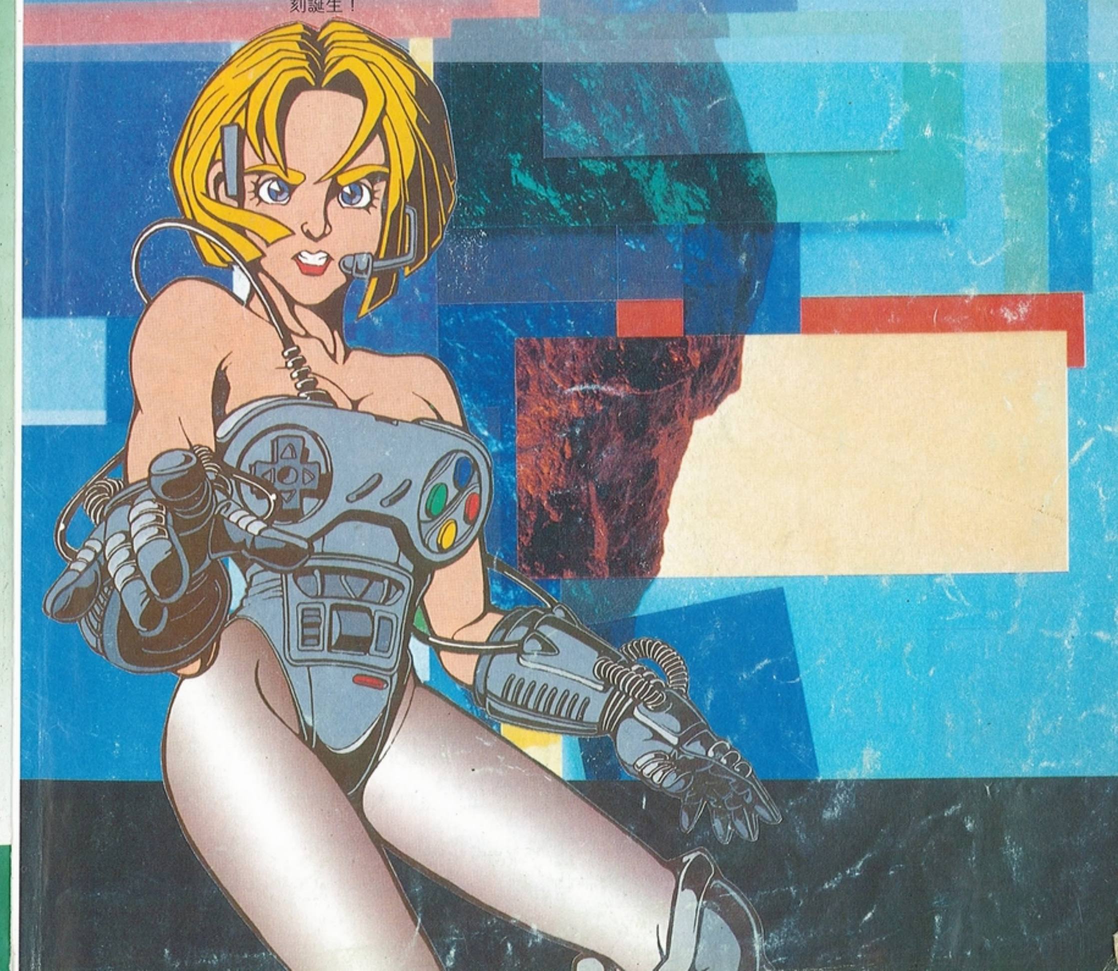
YOU'VE GOT SFC POWER !

同樣是新生代的家用電視遊樂器、同樣是標榜ＡＶ高演出機能，然而受歡迎的程度卻不大相同。發售中的ＳＦＣ銷售台數首年度早已超過三百餘萬台（業界表示，任天堂公司的月產30萬台硬體和強勢軟體促銷下，今年夏季ＳＦＣ普及台數將大幅增加），知名的續作軟體、移植過來的招牌遊戲，一款又一款的排著佳期等候和電玩迷會面，ＳＦＣ閃耀金色光芒的簇新標誌，其它遊戲硬體可真望塵莫及也。

年初，勇者鬥惡龍Ⅴ、快打旋風Ⅱ等鉅作開發畫面陸續公佈，而ＣＤ增幅機組也在驚歎下，發表了高性能、低價位的商品策略，ＳＦＣ軟體、硬體聯手組成的電玩封鎖網，電玩迷又如何才能逃出那層層的歡樂束縛呢？不過ＳＦＣ的ＣＤ增幅機組亦非等閒之輩。

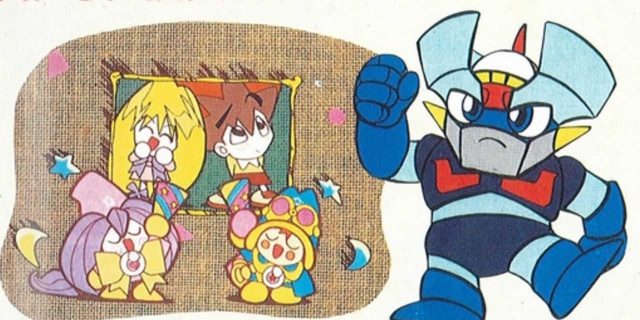
預定明年１月推出的這款複合性媒體，尚未發售即傳出預定100家軟體廠商加入的驚人消息，目前正式加入的52家軟體廠商將在夏天後展開ＣＤ軟體企畫，這又是一場ＣＤ硬體上激烈的大競賽！

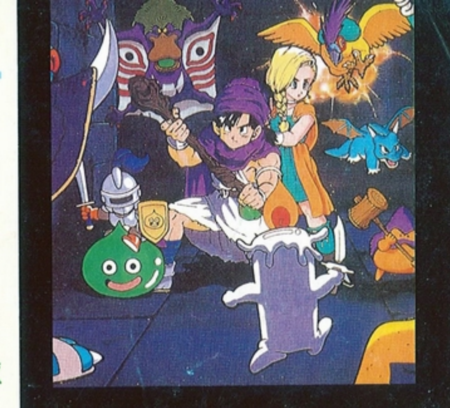
在夏季到達前，ＳＦＣ專用電腦操縱滑鼠準備大顯身手，而秋季來臨時，體感十足的大型光線槍，也預定伴隨多款對應射擊遊戲上市，這就是ＳＦＣ無人可比的魅力與特色。本集特輯在ＳＦＣ特輯製作群努力下，最新銳、前衛的ＳＦＣ相關訊息，揉合了最完美的文字、圖片編排，將實現，帶給您一個ＳＦＣ最迷人的幻想世界。ＳＦＣ氣勢磅礡、ＳＦＣ特輯４雷霆萬鈞。今春，最帥、最強悍的電玩拍檔此刻誕生！



特輯4 目錄







負責人：陳希芳
發行人：陳日陞
總編輯：陳希芳
副總編輯：林琨哲
企劃主編：王榮輝
企　劃：葛麗英、章聖達、胡龍雲、游再興、蔡宏明
文字編輯：麥玉英、林麗君、鄭美琴、梁天佐、鄒稚明
陳毓倫、廖美惠
美術編輯：張偉銘、阮倩儀、林文芝、莊祖猛、劉豐益
李建樺
電腦排版：楊惠理、林明月
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
印　務：陳嘉祥
社　址：新店市自立街134巷9號4F
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路45號6F
電　話：218-1582
ＦＡＸ：218-2046
總經銷：農學股份有限公司（農學社）
地　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
經銷專線：（02）9178022
印　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地　址：台北縣板橋市大觀路2段355號
帳　戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號
香港總經銷：新成公司
地　址：九龍深水埗福華街148號
黃金大廈第3座2FG室
電　話：7289086
ＦＡＸ：3879951
法律顧問：蕭雄淋律師
電　話：（02）3677575
新聞局登記臺誌第6004號

CD-ROM 增幅系統 重點掃描

任天堂公司十分受到各界期待的CD-ROM增幅系統已經決定於明年1月份發售了。有關於其所公佈的一些資料，本社也於「電視遊樂雜誌，報導」中，做過數次十分精彩的報導。以下便將目前為止，目前所有有關CD-ROM增幅系統的詳細資料在此特輯4中向玩家做一整理。

第一，任天堂CD-ROM增幅系統採用CD-ROM XA規格。CD-ROM的規格系統，目前並沒有統一，所有市面上流通的規格有好幾種。但使用CD-ROM XA的則有荷蘭的菲力浦以及SONY與微軟體公司（MICROSOFT）三家廠商，它們主張規格統一，是將來很有可能成為統一規格的系統。這系統也是任天堂公司所肯定要發展的方向。

第二，CD-ROM增幅系統中的系統卡內配備有所謂的SCCP（CO-PROCCESOR、輔助演算器）的特殊IC晶片。SCCP是為了使電腦的計算處理更加迅速（21 MH$_z$）而製成的晶片。而在CD-ROM增幅系統內所配備的這款SCCP是任天堂公司獨立開發，所謂能處理3D動畫影像的強力IC晶片。

第三，配備8Mbit大容量暫存記憶憶體RAM。暫存RAM太小的話，主機便必須常常執行程式讀取的動作而造成遊戲中斷，但在CD-ROM增幅系統中，這種擔心將可減至最輕微。

最後，便是其¥2萬7千圓的驚人低價。但我們認為，真正驚人的事情，還在這款有各種可能性的主機身上。

CD-ROM增幅系統假想完成圖

就任天堂於91年1月9所發表的格規概要的想像完成圖，增幅系統應該是接續在主機下方的擴張端子之上。



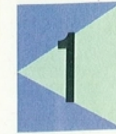
規格表

- ●CD-ROM XA標準規格
- ●配備CD-PROCESSOR「輔助演算器」16bit，處理速度21MH$_z$，能表現真實時間、全螢幕、全動作與活用多邊形的3D表現。
- ●高精度讀取　程式設計師級的BIOS，能讀取極細微的軟體碟片。
- ●記憶體,轉送速度等方面
  主記憶…8Mbit、副記憶體…1Mbit。系統ROM…2Mbit。最大情報量…約540M BYTE。資料轉送速度…150K BYTE／秒。DAM轉送速度…約2.68M BYTE／秒、標準讀取時間…約0.75秒。最大讀取時間…約1.3秒。讀出錯誤率…10^{-2}以下。
- ●CD硬體尺寸（長×寬×高）…242×200×74（cm）
- ●CD硬體本體重量…約1kg

PLAY STATION 假想完成圖

PLAY STATION原是SONY公司所開發的超級任天堂與CD-ROM增幅系統一體型主機。現正協調與超任CD-ROM的互換性中，發售日等事項未定。





1 CD讀取更為快速

在玩CD-ROM的遊戲時想必大家都有在中途停頓下來。主機進行讀取的經驗吧。這可不是一件十分愉快的事喔！尤其是正玩到精彩關頭時感覺最為強烈。但CD-ROM增幅系統的設計則會減少這種不快的感覺。

任天堂公司所發表的CD-ROM增幅系統，其標準讀取時間是0.75秒，是以遊戲玩家的角度來設想的，其CD-ROM的資料是以階層的方式來設計，首先讀取PATH TABLE（軌跡表）與DIRECTORY FILE（內容目錄檔案）到RAM，藉此，讀取頭只要做很小的幅度移動便有可能將需要的檔案讀取。

由於CD讀取耗費時間的原因之一便是讀取頭的移動。就專家立場而言，CD-ROM增幅系統的讀取頭移動次數至多也只在2次左右。再加上8Mbit的大容量BUFFER記憶體（暫存記憶體）其所謂平均讀取0.75秒的秘密大概就在這裡了。沒有枯燥的等待，遊戲可以玩得更爽快了。

2 角色數多也不閃爍

在玩超級任天堂的遊戲時，每當畫面上出現許多角色時，常常便會有動作遲緩，閃爍等現象發生。雖然超級任天堂的畫面十分精緻優美，但由於其主機在動畫拼合的功能上也有角色數量的限制，所以無法避免！但這在CD-ROM增幅系統之上，能否克服這個問題呢？相信這是許多超級任天堂的玩家十分關心的問題。在這裡，我們也可以告訴各位一安啦！

就硬體特性而言，CD-ROM增幅系統理論上是可以解決畫面閃、慢的現象的。

其秘密便在於其系統卡內的那顆「CO-PROCCESOR」。企劃部預測，要是配備這顆特殊IC的話，動畫拼合的處理速度會驟然提昇，那麼自然而然地在有許多角色的畫面中，遲緩、閃動的現象之類的情形便會消失。在玩射擊遊戲時，當有許多的敵機、子彈發射…時，那種突然變成慢動作的不愉快感，想必也會從此消失，終於可以一氣呵成地打個通關了。

3 旋轉、擴大運用自如

在超級任天堂的機能之中，最叫人印象深刻的大概就是它旋轉、擴大、與縮小的機能了。但事實上，就目前為止所發售的軟體數量上看來，這些機能嚴格地說來應用得並不是很多（企畫部：有些軟體如F-ZERO、飛行俱樂部、大盜五右衛門、超級魂斗羅也用得不少，但大部份的軟體還是用得不多。）難道是這些旋轉、擴大、縮小的靈活運用很困難嗎？事實上，其原因之一便是，若應用這些功能的話，CPU的負擔十分地沈重，說不定因此而造成處理遲緩，反而影響遊戲的完整性。（旋轉、擴大、縮小是由於主機配備了一種叫做DPS的輔助演算器來協助CPU動作，進行演算。）

但這情況在CD-ROM增幅系統中，由於在系統卡內一開始便配備了輔助演算器，所以企畫部認為：如此一來要應用旋轉、擴大、縮小的機能便能輕鬆愉快，所以CD-ROM增幅系統也有提昇超級任天堂功力的助益。

4 資料處理高速度化

在其公佈的「CO-PROCCESOR」一輔助演算器方面，企劃部也有話要說。譬如說一所謂配備了輔助演算器之後，射擊遊戲與動作遊戲的資料運算處理便會大幅提昇速度到底是怎麼一回事呢？

到目前為止，超級任天堂軟體中所有有關演算處理的工作全是由CPU來擔任，要是再配合上輔助演算器的話，爾後的一些資料處理、運算，便有可以分頭同時進行。如此一來，整個軟體的處理速度便有可能大幅提昇。

另外，由於輔助演算器的承受、與處理判斷速度甚至比原先超級任天堂內的CPU還快。就算把大部份的演算處理程序交給輔助演算器也是沒有關係的。

要是在軟體方面也出現了能徹底表現這顆輔助演算器功能的作品的話，遊戲軟體的整個表現是絕對沒話說的。

所以！這顆輔助演算器掌握了CD-ROM增幅系統很大的性能關鍵。

5 能表現寫實3D動畫鏡頭

誠如大家都知道的，CD-ROM非常適合作動畫的處理。這點在各位看至最近MEGA-CD的許多軟體，或超級CD-ROM^{2}的對應軟體時一定能深深體會。要是在遊戲中加入動畫的效果畫面，遊戲的有趣性會大幅提昇。

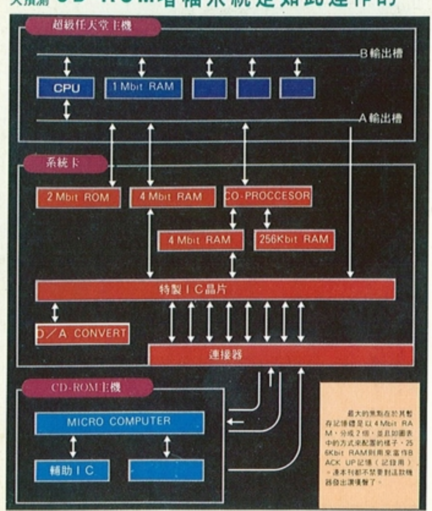
CD-ROM增幅系統的動畫能力也很強自不在話下，而且絕對不會讓玩家失望。

掌握其動畫能力的關鍵所在，仍是在於其所配備的輔助演算器上。就任天堂公司所發表的格表顯示，其CD-ROM增幅系統中的輔助演算器有一全螢幕的動畫、多邊處理（立體多邊形3D電腦繪圖）等3D畫面處理功能。

企劃部預測，要是真有如CD-ROM增幅系統所發表的規格，是很有可能表現出全螢幕動畫與多邊形3D畫面的效果的。

試想，今後可以從斜方面立體視點來玩充滿動畫的遊戲……哇！光是想就覺得很快樂了！

CD-ROM增幅系統是如此運作的



菲利浦是什麼樣的公司

與任天堂進行所謂CD-ROM提攜的菲利浦，到底是什麼樣的一個公司呢？想必許多玩家心中有此疑問。



菲利浦公司於1892年創立於歐洲的荷蘭。是一家具有悠久傳統的大公司，在全世界有64個國家中有其工廠或代理公司。總人員約有24萬人。可謂全世界最大的電器廠高。除開發各式電器製品，並創造普及規格。最為人所熟知的莫如卡式錄音機，CD（指音樂用）。所以菲利浦與任天堂的合作是很不得了的事！

加入？還是不加入呢？

廠商的反應是？

以下便就任天堂CD-ROM增幅系統，軟體廠商方面的資料為各位做一整理。

任天堂公司表示已經與70家的軟體廠商訂立暫行契約開發CD-ROM軟體，以下就是一些軟體廠商們的意見。

「現階段正在對CD-ROM做檢討中」─（IMAGINER　）艾雷蒙等

「由於是能夠以自己拿手的風格，並以動畫來活潑表現的媒體，所以絕對確定加入的。事實上早有企劃在準備著的了，希望能儘早發售…」─（塞塔之類以積極的態度準備接受的廠商也有）

「有關任天堂CD-ROM的軟體開發正在企畫中，由於已有PC ENGINE的經驗，應該很容易」─（SUN電子）

「已經定立CD-ROM開發、販賣的契約。並且打算以CD-ROM的開發為主要內容」─（日本雷射軟體之類原先加入PCE CD-ROM的廠商也如此表示）。

「我們認為PC-ENGINE的CD-ROM已經十分安定。但由於尚未見到能帶動MEGA-CD普及的軟體，多少心裡有些徬徨」─（某不願公佈名字的廠商如此說）。

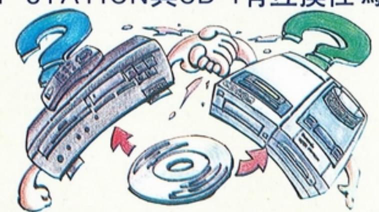
「由於任天堂公司所發表的資料仍只是構想，所以目前想暫時觀察一段時間」─（某廠商）。

「雖然對CD這種媒體有興趣，但現在還沒有加入的意思」─（拿姆柯）

「首先，想作一款有水準的軟體作品」─（史克威爾）。

總之！軟體業界的聲音很多，不過像艾尼克斯、萬岱等已明白表示加入的廠商已增加至52社。這對玩家而言，加入的廠商愈多，未來能選擇的機會也就愈多了。

PLAY STATION與CD-I有互換性嗎？



相信玩家對已公佈的CD-ROM增幅系統的售價、規格、性能已有初步的認識。但其中還有一項值得大家注意的事便是一原先SONY所開發的超級任天堂CD-ROM系統「PLAY STATION」與超任增幅系統的關係！

一時之間，有謠言傳說它將以完全不同的規格，或是將不在日本國內發售…等等的猜測四起，但任天堂公司表示「有關互換性與正在做技術方面的檢討中」，而SONY方面則表示「為了CD-ROM軟體的普及，規格的統一，擁有互換性的判斷是必要的，因此正與任天堂持續地在規劃中。至於說PALY STATION」有獨立的規格傳言，是毫無根據的。PLAY STATION在日本國內發售的日期預定大約是在（’92年～’93年3月）度的後半，這點已是相當明確的了。SONY本身是製造、販賣的廠商。軟體方面的銷售窗口則完全由任天堂負責，對其他軟體周邊廠商是不會有影響的。

另外！有關這次共同開發CD-ROM增幅系統的廠商一菲力浦所開發的新世代AV機器「CD-I」（預定今年春季發售）的互換性也被注意到了。這也是與任天堂CD-ROM增幅系統有互換性的CD-I，至於能對應於任天堂CD-ROM增幅系統與CD-I兩方面的遊戲軟體的開發則目前仍在檢討中。

菲力浦方面對這件事的回答是「若是任天堂CD-ROM增幅系統器的軟體能在CD-I上操作的話，對CD-I的市場活性化有幫助，所以對其互換性表示很大的歡迎程度」，如此一來，與CD-I的互換性也是很受期待的了。

（企劃部：有關SONY、任天堂、菲力浦之間的分合，請參閱本社「CD-ROM特輯」內有詳述）。

美國版SFC“SUPER NES”大解析

日本的超級任天堂也在美國發售上市了。它的名字便叫做「SUPER NES」（NES即NINTENDO ETERAIMENT SYSTEM一意即任天堂娛樂系統）。

在當年任天堂在美國也是以這個名稱一NES發行上市的。

■美國人所喜好的藍紫色系

其外觀與外型渾圓沒有直角的超級任天堂不同、設計上採取每一個角都是直角。

SUPER NES的ROM卡帶除了也是有稜有角之外，體積也略為大些，其後部有一溝槽（與ROM卡金手指相接部份形狀同）。在主機相接部份會有個棒子伸出來。超級任天堂的卡帶也插不進去。相反地，SUPER NES 的卡帶也插不進超級任天堂。

■內部就是超級任天堂

把主機打開，基板的設計相同的程度叫人十分驚訝！和雙胞胎的感覺一樣（除了RF MODULATOR不同之外）影像的輸出之類端子幾乎和超級任天堂完全通用，超任的RGB端子也可以沒有問題地在其上接續使用。

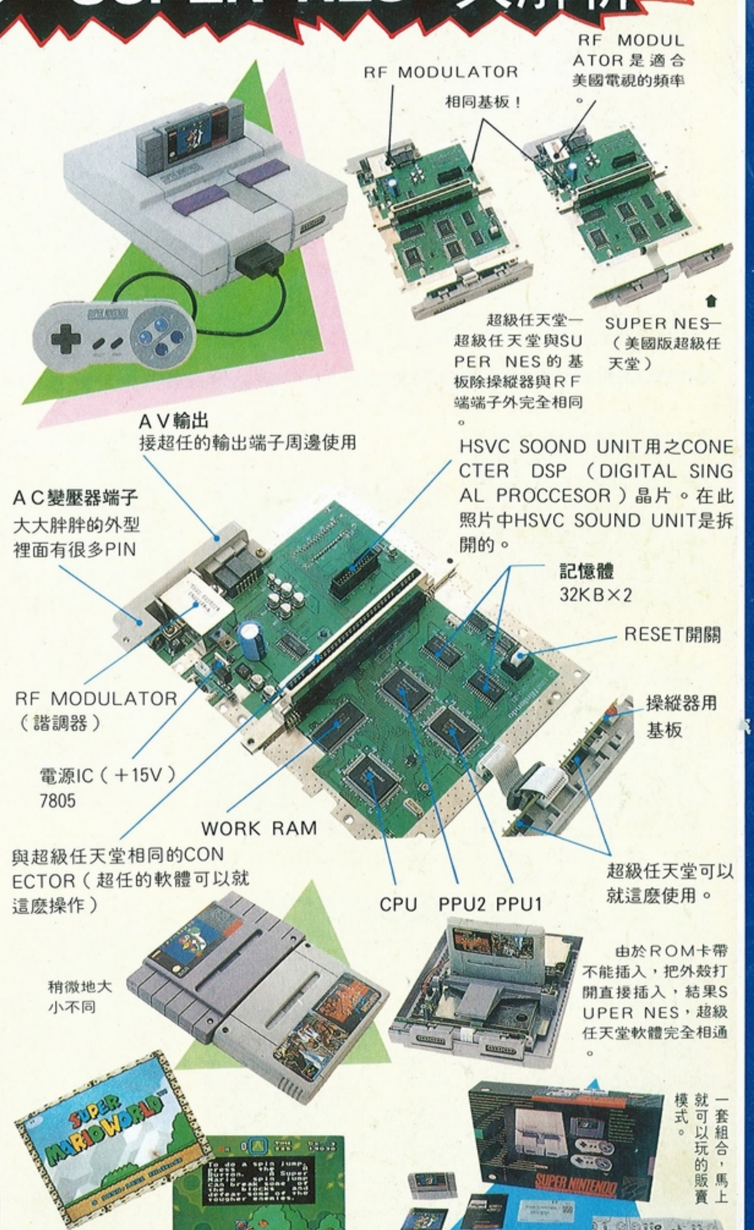
在基板上把超任的ROM卡帶直接插入看看，結果完全沒有問題可以操作。同樣地SUPER NES的ROM卡帶也可以在超任上沒有問題地操作。兩者基板完全相同。

另外SUPER NES在一開始便附屬有卡帶（超級瑪琍）AC變壓器、輸出端子線。

●以上所介紹的SUPER NES國內並無銷售，由於其為美規超任。若是玩家有興趣，須透過特殊管道購買，或委託親友赴美時選購，但除了有心收集的發燒家外，由於卡帶不能通用（插不進去），須僅慎考慮！



ROM卡帶插槽的形狀不同，所以非使用專用卡帶不可。



RPG 12M+64KRAM

勇者鬪惡龍V

ドラゴンクエストV・天空の花嫁

DRAGON QUEST V

艾尼克斯・¥9600

92.5.31發售









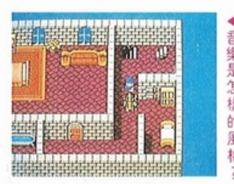
新的傳説…就要開始了！

最強的陣容不變

提到「勇者鬥惡龍」，就不能不提及這個系列的製作小組陣容。這款「勇者鬥惡龍V」的製作陣容仍然不變，網羅了最強的人員陣容包括：劇情構成一掘井雄二，程式設計一瓊安軟體，音樂一すぎやまこういち、以及角色設計的一鳥山明…都是各方的精英，在這兒值得一提的是，在V代中，除了主要角色是由鳥山明設計之外，連各城鎮的小配角人物也是他親自設定，光是只看這一點，「勇者鬥惡龍V」還真有看頭的呢！

相信凡是擁有超級任天堂的玩家都期待了很久的遊戲便是這款「勇者鬥惡龍」第五代，現在距離發售的日子愈來愈近，各位的心情也必定愈來愈不安了起來吧！

這款新作的副題是「天空的新娘」至於到底有些什麼涵意，現在還不很清楚，製作廠商所公開唯一的線索是一「V」的時代是前款「IV」代後的數百年後的世界。而這到底隱藏了什麼樣的故事在裡面呢？



▲音樂是怎樣的風格？



▲到底會以什麼樣的故事來展開遊戲呢！相信大家很期待。



▲連城鎮內的人也由鳥山明先生設計，充滿個性化的色彩。



▲戰鬥時畫面有背景，而且還十分美麗呢！

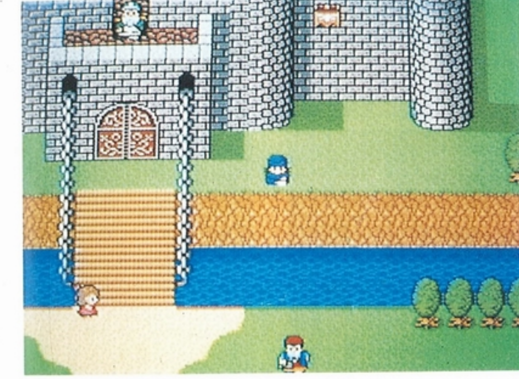
故事是由「與父親的旅行」開始的

到目前為止有關故事的部分由於保密的關係，還不是很清楚，不過已經可以知道主角將與父親帕巴斯展開旅行，至於為什麼要父子一塊旅行，還有要到那裡去則不是很清楚，一切有待玩家親自去發覺。

在V代中，玩家必須扮演主角從幼年到青年間的成長過程。這是一段很長的時間，而V和IV一樣，在這段長成期間將會碰到各式各樣的人。會碰到什麼樣的人，也只有等玩家親自體驗了。



▲到底是因為什麼原因而出發冒險呢？這是最叫人注意的地方。



▲就是從這市集中開始的，這座大城代表什麼意思？

主角們的冒險

主角和父親帕巴斯在到達某一個村莊後，遊戲的故事便正式開始。而這個村莊正是主角最初的冒險舞台。

在一開始不甚了解旅行目的的時候，這裡將是十分重要的場所。不過在此可能也還不能解開旅行冒險的目的。但可以知道的是，主角可能會在途中與父親分開而一個人行動。在這個階段，也許可以熟悉一下這款遊戲的一些操作。對以後的冒險會有莫大的助益。



▲與父親二人的旅行，出發的目的是什麼，市集發生了什麼事？



▲好像不是單純的父子旅行！到底是為了什麼呢？

父親帕巴斯到底是…？

在「勇者鬥惡龍V」之中，主角們真正的樣子還不是很清楚，還有一大堆謎有待解開！尤其是有關主角父親帕巴斯的情報更是少，企畫部正四方搜集整理，不過一切真相還是有待玩家親自去解開。由帕巴斯的打扮看起，他似乎是個戰士，但卻又和目前「勇者鬥惡龍」系列所出現的戰士不太相同，（倒有幾分類似III代中，主角的父親）。也許他也是為了要打倒那將世界陷入危機的惡人而出發冒險旅行的勇者也說不定。

另外主角們出發的地點是一座市集，但在這座市集之內打聽也無法了解帕巴斯要做什麼，和來到這座市集要做什麼也不清楚。但可以確定的是，一定是十分要緊的事。反正儘量在此收集情報，對遊戲序盤的進行有很重要的影響是不會錯的。

角色扮演遊戲的要點之一即在情報的收集。這點身為正統RPG的「勇者鬥惡龍V」也是一樣的。



▲在這段對白之後，父親一帕巴斯要到那兒去呢？



▲為什麼市集中的人們都知道帕巴斯要做什麼？



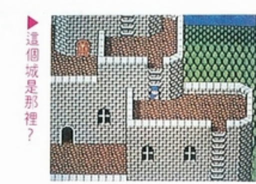
▲帕巴斯好像和城內的國王很熟，很有辦法的人。



▲帕巴斯好像不是泛泛之輩！到底有什麼秘密？

「V」代的世界、有七大地方

在下方所刊載的地圖便是「勇者鬥惡龍V」的世界全圖，故事是發生在繼「IV」代之後數百年的事，所有的地方幾乎已完全不一樣了！為什麼會如此呢？這也和故事的情節有關。



▶這個城是那裡？



主角出發的地點

各位玩家不妨先仔細看一下這幅地圖，以便將來遊戲時應用。各位也許會猜想，故事會從那兒開始呢？主角所出發的市集在那個地方呢？到目前為止的「勇者鬥惡龍系列」故事開始的地點大都在北方。要是「V」也不例外的話，可能就會在「雷奴爾、萊茵哈特」這裡。

另外還有一點值得注意的是，地圖正中央的那個地方打了個問號，也就是代表這裡的地名不清楚，可見在這裡充滿了謎團，而且這個謎可能還十分地複雜。



▶這兒便是出發地！



▲在市集之中竟也有迷宮！這到底是怎麼一回事！



收集小徽章的國王

在「勇者鬥惡龍V」中，有一位曾經在「IV」中出現的人物，那就是專門收集小徽章的小國國王。他會以各式各樣的物品與主角交換在旅行中所收集到的徽章。但至於這一次他會以什麼東西和主角交換？而又需要多少枚才能換呢？



▲在這小城內也有國王。

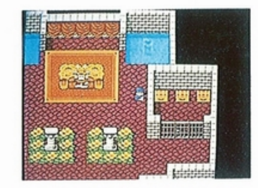


▲在左邊的人物便是國王。

來看看市集與城的樣子

現在來看看主角在冒險過程中所會見到的城與市集的樣子。

在「勇者鬥惡龍IV」中，建築物的表現已經十分地立體了。在「V」中則會更上層樓，相信曾經看過超級任天堂畫面的玩家對這點一定有信心。



▲在勇者鬥惡龍V中，城的內部細節做得很清楚，很有質感。

市集的真實感增加了

用一句簡單的話來形容「勇者鬥惡龍V」的市集的話，大概就是「充滿了生活的真實感」吧！由於全面地使用成熟的色彩技巧，大一點的房子都有影子。另外值得注意的是房子的屋頂，與以前的系列比較起來，以前的作品就顯得簡單太多了，在「V」中的表現更為真實逼真了許多。

再來看看房子內的陳設，從屋內牆壁的樣子到門的設計都十分地傳神，就連床、浴盆等等一般常見的家具與設備都一應俱全且構圖精緻。由於建築物內、外與我們真實的生活十分逼近，所以會給人一種逼真的生活感。

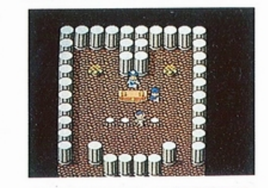
還有！在「V」中，主角的動作多了一種「のぞきこむ」（意思是〝窺看〞）在查看壺、罐一類的器皿時，便會表現出這個動作，可見這款遊戲確實很精緻。



▲簡單的動作也做得細緻起來。



▲這種屋頂有中世紀西洋風味。



▲這是教堂內部，在僧侶的面前有祭壇，氣氛營造得十分地像。



▲在房子的裡面有床和書架，甚至連沙發、浴缸都有。



▲村人警告主角不要輕舉妄動，否則危險！

城也變得豪華了

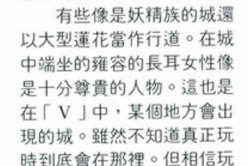
一靠近城，首先吸引人注意的便是「伸縮鏈橋」。連它的鎖鏈都描繪得非常細緻，在晚上的時候，橋會收上去，所以夜間不能出入城門，這點得注意。

看來不僅市集真實感十足，城的設計也十分地立體化，有些甚至還和迷宮一樣頗為複雜！當爬到城中高處，還可以看見遠方的森林或山脈，與以前舊作只有天空當作背景是完全不同的。

有些像是妖精族的城還以大型蓮花當作行道。在城中端坐的雍容的長耳女性像是十分尊貴的人物。這也是在「V」中，某個地方會出現的城。雖然不知道真正玩時到底會在那裡。但相信玩家還是希望早日能夠見到。



▲取得國王的許可，參觀城內！

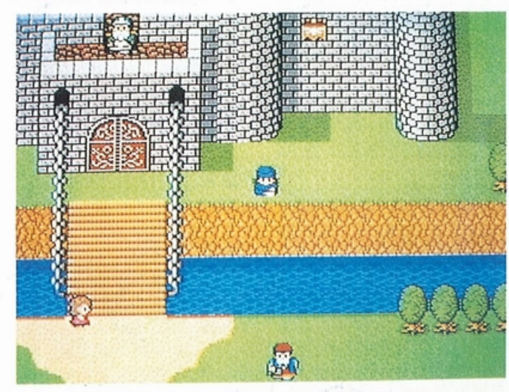


▲是妖精女王嗎？在這森林中的城裡。用大柱子把各層架起來。



▲城的建築與任天堂版相差很多，讓人有十分厚實的感覺。

▲在這個女王的王城四週有護城河，蓮花是通過的橋。



▲這是城的大門，有中世紀歐洲的風味，還有鏈橋在護城河上。

生活在「V」代世界的人們

雖如前面所說的，城和市集的表現很好，但其實不只城與市集一類的建築物表現得很好。在這「V」的世界裡的人們也是一樣有重要的表現。冒險中所遇到的人對你所談的話，也會勾起你的冒險欲望。在這兒企畫部必須承認，之所以會這麼有趣，這些人功不可沒。

個性豐富的人們

這回在「勇者鬥惡龍V」之中的其他住民們，由於超級任天堂機能的緣故，也都有十分有個性的描繪。依角色的不同，其身高不同，服飾裝扮也有十分傳神的表達。但玩家大可放心，「勇者鬥惡龍」系列的印象仍然十分明顯地保留下來了。另外，當然在說話的時候，每個人的方式、語調也各具個性。譬如說農夫會在田裡感嘆收成太差，在廣場欺侮動物的小孩子等…一切看來似乎表面上頗為安詳，但氣氛卻一步步進入不祥之兆。



▲在「V」也會發生這樣的事。



▲守衛的士兵對小孩說話時的口氣也不那麼強硬了。

▲由於發生怪異現象，氣候變冷，看天吃飯的農人就麻煩了。



▲酒是生活上不可欠缺的！



▲從旅人那兒獲得消息也可以。這個人目前的職業是旅行商人？



服務周到的商店

在商店中購買如武器、防具一類的東西時，有不同的設計喔！在前作中，會有不小心買到現在已經裝備著的東西的情形，在這點，在V中，當你誤買東西時，已經有那項裝備的角色會告訴你已經有了。更方便的是，遊戲中也會告訴你若是買了某項新東西裝備上後，攻擊力與守備力變化的情形也會告訴你。而且東西買了之後要不要當場裝備起來，只要回答，「はい」就可以簡單地馬上裝備上去。不用再像以前，必須先買了東西，然後在以後再打開指令視窗裝備的煩麻動作。在時間上也節省了不少。



▲在防具裝備的時候，會很親切地教你怎麼使用。



▲買了鎖錬護甲後防禦力上昇的情形馬上就知道了。



▲在店裡買東西！這些系統承襲了任天堂版的優點。

▼買完東西後可以馬上裝備上，節省了不少時間。





▲店鋪的售後服務真叫人高興，除了防具店，武器店也有相同的系統。

與妖怪們共組冒險隊伍

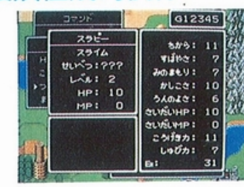
「勇者鬥惡龍V」的最大特徵，大概就是採用了能讓妖怪們成為伙伴的系統。在這之前，妖怪們基本上都是敵人，現在可以成為伙伴一起出擊了。它們與其他配角不一樣，會依經驗值提昇等級，所以有時還真能靠他們來有一番作為呢！



▲這是「V」的戰鬥畫面，由於在超任上，場面更加熱鬧。

在戰鬥中可讓妖怪成為伙伴

至於到底要怎麼做才能讓妖怪們成為伙伴呢？其實很簡單。只要與它們戰一戰就可以了。在戰鬥的畫面中，並沒有什麼特別的說服指令，事實上是需要主角打碎妖怪們邪惡的心，讓它們改邪歸正（主角身上有這種特殊能力）。如此妖怪們在戰鬥中，會被主角這種神秘的力量所影響，在戰鬥結束之後便自動自發地表示願意加入成為伙伴。但至於要不要讓它加入成為一員，則可由主角自己來決定了。而且可以加入成為伙伴的怪物種類多達50種以上。所以戰鬥的組合便有很多種！要組成什麼樣的隊伍，則又可依玩家的喜好來決定。只不過要注意的是並不是每一次戰鬥，那一種怪物都可以成為伙伴。據說這方面和主角的等級有關的樣子（不知道玩家心中是不是浮現出某款也是十分有名的RPG的名字），所以即使打贏了，也可能不能成為伙伴。只要主角再強一些，隊伍也能夠再強一些。



▲讓史萊姆成為伙伴！與前作不同的是，它也有Ⅳ的設定。



▲下命給已是伙伴的怪物出擊，它就會毫不猶豫地攻擊。

隊伍最多可有 8 個人

最近的RPG遊戲中，多半是流行有一夥大隊人馬的隊伍。因此「勇者鬥惡龍V」中，最大的隊伍人數可有8人。在移動時，也採用了在「Ⅳ」代中出現的馬車系統。在「Ⅳ」中，馬車是出現在第5章，而「V」中則還不清楚，但由於有怪物們加入來當作伙伴的系統，也許很快就會出現也說不定。但比較讓人意外的是，如此一來，冒險的隊伍便被分成二部分，其中在馬車外的部分只有三人，也就是說只能有三人參加戰鬥。另外5人則在馬車之內待機。

就以上的說明各位玩家會發現，這是RPG卡帶中，十分新奇的設計之一。



▲包括主角在內，隊伍最多可達8人，是不是還可以…？

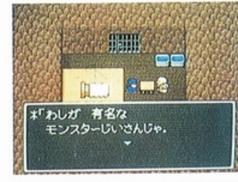


▲主角還是小孩的時候，與父親2人一直在旅行。

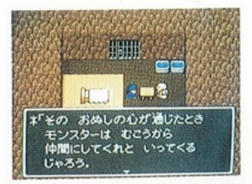

▲一旦發生戰鬥，8人之中只有三人可以參戰。

有怪物預存所

由於能有50種以上的妖怪參加成為冒險伙伴，最好盡可能地有許多同伴都來試試，好看看它們的強度和特殊能力。但是由於有隊伍最多人數的限制，在想更換比較時，在「V」中便有了「預存妖怪的場所」的設計。在這裡把妖怪們先預存起來，就可以不用擔心最大人數的限制，慢慢地招募新的妖怪同伴。在必要的時候，還可以交換隊伍中，預存所中的妖怪。如此好好利用這裡的機能的話，就可以機動地更換妖怪組合，隨時適應戰況，做出最好的隊伍組合，以方便冒險的進行。



▲這就是怪物叔叔。在房子裡面的難道是關怪物的牢房？



▲怪物叔叔會教你一些讓怪物成為伙伴的心得。

軟體篇

更加進化的ＡＩ戰鬥系統

事實上所謂的「ＡＩ自動戰鬥系統」和沒頭沒腦地不斷攻擊的「自動戰鬥」（ＡＵＴＯ）不一樣，ＡＩ是電腦會視狀況判斷而下達作戰指令。在「勇者鬥惡龍Ⅳ」中的ＡＩ系統，這回將以更進化，更方便操作、更聰明的形態出現在「Ｖ」中。這次收集了「Ⅳ」中，各方希望改善的意見，在「ＡＩ」中增加了對隊伍中每一個人分開下達命令、自由更換隊伍成員，以及使用魔法時，顯示ＭＰ消耗量等功能，使得操作上更加容易。另外戰鬥畫面也有了背景，並且魔法的功效也有了動畫表現…簡直就是豪華極了。



▲比任天堂版「勇者鬥惡龍Ⅳ」的ＡＩ系統更進化了。

可以讓隊伍成員全部改換

每一次戰鬥能參加的只有３人，於是隊員的更換便成了十分重要的工作！所謂「隊伍成員全部改換」就是一次將馬車外與馬車內所有的角色一次交換的指令。當然啦！也可以一次只換１人或只換２人。

另外，在「勇者鬥惡龍Ⅳ」的戰鬥時，只有在馬車外所有的人都完蛋後，在馬車中的角色才會出來。但在「Ｖ」中，在馬車外的角色全部被催眠的時候，也可以全部替換。

由於只有３個人進行戰鬥，若好好運用這項換人指令，也就等於８個人同時在參加戰鬥了。



▲出現四匹妖怪了，好像都很厲害的樣子，沒關係！我們也換人。

「さくせん」有六種指令

構成這回「勇者鬥惡龍Ｖ」的ＡＩ基本戰鬥指令共有６種。除了「めいれいさせろ」之外，其他全部與「Ⅳ」代相同，但「Ｖ」代的ＡＩ比前作更聰明，更能依狀況下判斷。所以靈活操縱這６個「さくせん」（戰鬥）指令，是致勝的基本要素。



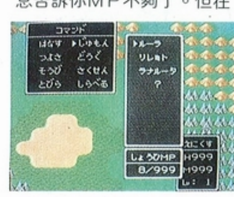
▲「さくせん」指令共有六種副指令，在「めいれいさせろ」下令吧！



めいれいさせろ 個別下令	ガンガンいこうぜ 不顧一切攻擊下去
玩家可對每一個隊伍成員個別下令。各主角角色便會依玩家的命令行動，卻仍保留ＡＩ機能。	若是這一帶對手不強，或是想取得經驗值，不顧一切地用力、技、咒文消滅敵人的時候，可用此一指令。
みんながんばれ 大家加油	**いのちだいじに 保命要緊**
採取攻擊、防禦平衡的作戰方針，配合敵人妖怪的強度，適當地使用攻擊，回復魔法的指令。	與「ガンガンいこうぜ」完全相反的指令，以隊伍安全為第一的考慮，防禦優先於攻擊的保命戰術
じゅもんせつやく 節約用魔法	**じゅもんつかうな 絕對不用魔法**
依場合不同控制咒語的使用，儘量節約ＭＰ的指令。尤其在ＭＰ太少，或迷宮中不易補充時可用。	不論是什麼魔法，一概都不使用，完全依賴體力、武力的肉搏戰。在不想減少ＭＰ時使用。

會顯示ＭＰ的消費量

在「勇者鬥惡龍」系列中，有許許多多的魔法出現。但我想能把所有魔法的名字、效果、消費ＭＰ全部記下來的人大概沒有吧！前作雖然會顯示出咒語的名稱。但當ＭＰ不夠時，也只有在你用了這項咒語後才會有訊息告訴你ＭＰ不夠了。但在「Ｖ」中則不同了，在你想使用某項咒語時，在視窗內會同時將消耗的ＭＰ量一並表示出來，這樣一來戰鬥更能平順地進行下去了。



▲只要打開想用魔法咒語的指令窗，就能了解消耗ＭＰ的資料。



▲讓妖怪被火炎圍繞。這是ギラ系魔法。



▲讓妖怪們的內部發生結晶。ヒャド系。

軟體篇

ACT 16M

正宗快打旋風Ⅱ

ストリートファイターⅡ

STREET FIGHTERⅡ

卡普空・價格未定

發售日未定

16M大容量的豐富ＳＦＣ展現

電動版用的「Ⅱ」完全移植

在決定將本款遊戲由電動版移植到超級任天堂的時候，像是在８位主人翁之中要選幾人才行，或者要不要對戰模式等，有幾處需要考慮的地方。不過，這些考慮點已順利解決而完全移植成功了。雖然在背景上還是有些〝稍微〞的變更，但仍然應該可以稱得上完全地移植，而且在遊戲性上已經幾乎跟電動版一模一樣，這是相當難得的。

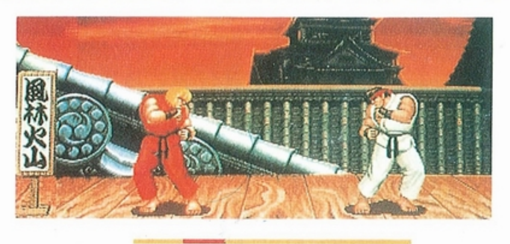
即使是在各個人物的技巧上，也跟電動版的操作技巧相同。如果玩家現在先到遊樂場磨練技巧的話，如此在超級任天堂版上，相信一定能愉快的輕鬆過關！



▲在遊樂場中的激烈戰鬥，在超級任天堂上也可以實現。



▲可以使出跟電動版一樣的技巧！這可不是蓋的!!



必殺技效果奇佳

這部遊戲的焦點之一就是８位人物各自擁有不相同的必殺技，如果決定使用就可以使敵人超過平常數倍之多的損傷。不過，無法使出特殊操作的話，就不能夠展現出來，所以只使用必殺技去戰鬥是不可能的。一定要跟普通攻擊配合起來產生效果，否則就無法獲勝。

必殺技在各人物的操作上都是不一樣的，而且各個人物都擁有２～３種不相同的必殺技。



▲以特殊操作使出必殺技。

▲無敵昇龍拳！使出必殺技時會有配合聲音出現。

軟體篇

操縱器的操作是勝的關鍵所在

遊戲時為了勝過對手，首先一定要知道如何來移動人物。即使是使用腳踢，也會因為按鈕以及人物而結果大不相同。要牢牢記住的是，如果不展開攻擊就會變成有很多的空檔。在攻擊對手的時候，基本上就是在攻擊這些空檔，所以盡量使對手產生空檔的技巧也就成為致勝的關鍵所在。這點要注意了。

衆所注目的按鈕配置

在電動版上是使用搖桿和6個鈕來移動人物展開對決的。超級任天堂的操縱器在搖桿上除了十字鈕、開始鈕和選擇之外，其他的6個鈕都是攻擊用按鈕。攻擊用的按鈕在拳打上有3個，腳踢有3個，共計是6個鈕。每3個鈕的威力都各不相同，分大、中、小等威力。威力的不同與缺點成正比，威力大的按鈕便比較容易出現空檔。要注意大、中、小各按鈕的配合，引誘對手使他空檔大開，然後再趁機展開攻擊。



▲考慮大、中、小鈕的分配再去按鈕。



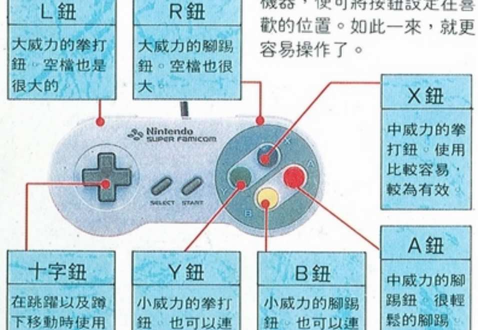
▲也可能像這樣子空中投擲，但可使用空中投擲的人物很少。



▲要靈活地使用超級任天堂的按鈕來操作人物。

按鈕配置圖

這個圖的配置是標準設定。但若使用有選擇機能的機器，便可將按鈕設定在喜歡的位置。如此一來，就更容易操作了。



對手的攻擊可以防禦

目前已經說明許多有關於攻擊的技巧，不過防禦也是極為重要的。想要防禦對手，只要朝著對手的所在方向和逆方向按十字鈕就可以了。至於拳打等普通的攻擊是不會受到損傷的，在使用必殺技時則只會受到少許的損傷。

防禦要發揮作用可使用站著和蹲下來二種防禦，對手以跳躍使出攻擊時就要站立防禦，蹲下的攻擊則是使用蹲下的防禦。

▲對手在跳躍中使出攻擊時一定要站著防禦。



▲對手在地面的時候，只要蹲下在普通攻擊下就不會受到損傷。

配合時機及空檔極為重要

為了使對手損傷，我方一定要漂亮地出擊才行。這雖是理所當然的想法，不過這也正是遊戲中最困難的地方。想要漂亮地打中敵人，對手的距離以及技巧使出的時機就極為重要。

在各個人物以及各個技巧不相同的情況下，這個人物要如何配合時機去使出技巧就要靠自己的掌握了。尤其是在使出必殺技或者是投擲技的時候，更要特別注意了。使出技巧的時機是在跟對手戰鬥時出現空檔的瞬間，或者是掌握住沒有防禦的瞬間時機才行。



▲無論使出什麼技巧都要看準配合空檔和時機。



▲投擲技的空檔和時機各個人物都不相同。

1人磨練或者是2人互相競賽都可以

這個遊戲上有1人玩模式和2人玩對戰模式。在1人玩模式是先從8人之中挑選出所喜歡的1位，開始跟其他的7位陸續對戰，朝著世界第一格鬥家的目標前進。在2人玩模式上則是從8人之中各自選出喜愛的1位來對戰。無論選擇什麼人物都是有優點和缺點的，所以沒有誰是最強的說法。玩對戰時可以相互地較勁，更可以一面瞭解對手的攻擊模式一面展開戰鬥。

STREET FIGHTER II

一人用模式

1人玩是跟電腦所操作的人物進行對戰。如果不能夠把7位主角人物和稱為四天王的強敵打倒，那麼就無法成為世界第一格鬥家。

11位格鬥家開始陸續地上場，因為對手的強度是順序增強的，所以想成為世界第一世並不容易。雖然如此，在以電腦為對手的時候，對我方攻擊也會採取決定性的動作，所以只要把握住這種模式特性，打倒敵人成為世界第一並非夢想。



▲從畫面下的8位人物中選出所喜歡的，到世界各國去競技。



▲以電腦對手來磨練自己的技巧。不過對戰時管用嗎…。

對戰用模式

2人對戰的時候，如對手是電腦則一般技巧不一定能通用。要相互預測所要使出的技巧，然後以合適的攻擊方法去對抗。

各個人物都有比較擅長的戰技，所以只要把握這個要領去戰鬥，就可以取得有利的地位。接近戰有較強對手時，一口氣飛撲到對手便可以立刻使對手的體力減少，也可以使用斃命的戰鬥方式。

對戰時相互瞭解戰法後展開反擊，這便正是所謂對抗對手的一進一退攻防。以此法而能夠獲勝，是對戰中最大的快感。



▲從8人之中選出1人來對戰！無法選擇相同的人物。



▲即使輸了仍繼續挑戰的精神，終可獲得最後的勝利。

各國的戰鬥場

戰鬥的樂趣之一就是背景。本遊戲的背景發生在世界各國，更可清楚看出那個國家的風俗民情。此外，也會有許多的觀衆們來觀看，真是非常熱鬧！

▼這裡是巴西。纏在樹上的大蛇是相當可怕的。





▲這裡是中國。激烈的戰鬥跟背景氣氛真的非常相配。



▲這裡是美軍基地。無論戰鬥機和軍人都是美國的。

故事中成為真正打手的８人

靈活使用小技的標準玩家

日本代表　龍

稱得上是主人翁。自幼就在少林寺學習少林拳法。如今已經長大成人了。現在想成為真正的格鬥家而到世界各地旅行以便技巧更精湛。速度、攻擊力都很好。

▲龍的掃腿真不是蓋的。

無敵的昇龍拳是必殺技！

學會少林寺拳法的龍能夠使出各種的技巧。他能朝著對手跳躍去飛踢敵人，使用腳去飛踢對手的頭，這樣敵人就會栽跟而倒下來。除此之外，也可以抓住對手的身體來個過肩摔，或是抓住對手在地上打滾，再使用腳以大迴旋的方式投擲出去。龍可以使用的必殺技就是將體內的氣從手掌發射出來的波動拳，以及對於飛撲而來的對手以勾拳狀態跳躍給予致命一擊的昇龍拳。有夠厲害！



▲龍獲勝！敵人慘敗。



▲龍所持有的必殺技中，最強的算是昇龍拳。唸咪噠無驚！

以精彩的擒拿投擲敵人

美國代表　凱爾

同部隊的好友那休被殺，為了報仇而到處旅行。凱爾在軍隊的舉重技是相當厲害的，尤其在投擲的技巧上更是多樣化。例如：快速地抱住敵人的背後，然後往後拋摔。還有，抓住跳躍中的敵人從下方向上施展出空中投擲。不過，雖然這些投擲技巧都可以用語言來形容，可是在決定投擲的時候，跟對手的距離以及按鈕的時機都是非常重要的。一定要配合好才行。



▲凱爾的必殺投擲。一施展一定是大損傷。

最強的空中技倒旋踢

凱爾的必殺技有２個，以手快速動作攻擊對手的迴旋斬，以及一面圓形跳躍一面飛踢的倒旋踢。尤其是倒旋踢，可以把攻擊過來的所有對手全部給擺平，這個技巧不是一般普通人能做得到的。

▲凱爾的必殺技迴旋斬。好好使用可以接近敵人。

▼凱爾必殺技中最常用的就是這個倒旋踢。破壞力驚人。



百裂張手粉碎岩石

本田的真正職業是相撲選手，除了鐵沙掌以及投擲技之外，也可以施展出腳踢以及砍劈等相撲選手所未曾見過的技巧。雖然本田是這樣子的，不過還是擁有把對手的腰抱住拋摔的相撲選手技巧。本田的必殺技有２個，一是他最擅長的百裂張手可以出其不意地使對手連續地受到損傷。另外一個則是配合氣勢飛向空中，朝著對手給予致命一擊的鐵頭功，這就是他的超級頭錘，包準對手眼冒金星。



▲一擊必殺的超級頭錘！

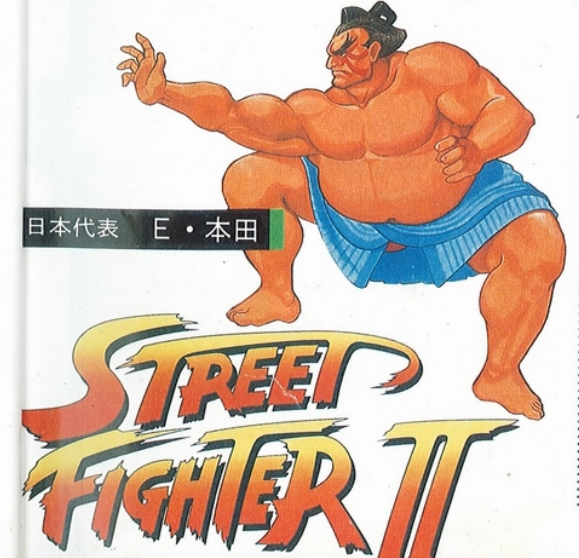


▲像是相撲技巧卻是跳躍腳踢。



◀砍劈是相撲的最大武器。擊潰敵人吧！

日本代表　Ｅ・本田



「快打旋風Ⅱ」唯一女性選手

「快打旋風Ⅱ」的唯一女性人物春麗是中國拳法的高手，動作不但敏捷而且可以迅速地接近對手施展出拳打、腳踢等技巧。春麗只要活用敏捷的動作在空中戰以及投擲技上都非常有效。除此之外，像是垂直跳躍然後使對手落下的技巧更是了得。真正是位英雌。





中國代表　春麗



▲春麗的華麗動作在超級任天堂上可以完全地展現出來。

華麗的拳腳功夫

春麗最主要是擅長腳踢的技巧，而且可以有許多的變化。例如：朝向對手以跳躍方式去踩踏對手，以及使用蹲下去腳踢對手等許多有效的技巧。春麗所持有的２個必殺技也是腳踢技巧。一個是快速使出腳踢的技巧而可使對手連續受到損傷的百裂踢。另外一個則是雙腳像是直昇機螺旋槳般地在空中迴旋，再攻擊對手的倒旋鶴腳踢。百裂踢雖是很容易使用的，不過這個技巧的利用價値卻是很低的。也就是說效果不大。



▲跳躍去踩踏對手的身體。這種技巧，春麗也能夠施展。



▲腳像直昇機式的迴轉必殺技。這種技巧帥呆了。

龍的天生好敵手

肯跟龍是同門師兄弟，自幼也都在相同的師父下修行，肯把龍認為是一生的最大敵手。以後，肯到美國展開武者修行之旅，但是由於跟著戀人一起生活而怠於修行。直到有一天，肯接到龍的信才又再度開始特別訓練，可是荒廢已久的肯只能夠跟以前一樣，只會使用相同的必殺技而已。

美國代表　肯



▲這次的肯只會使用大技，所以有很多的空檔。

跟龍不相同！地獄車

肯的技巧幾乎跟龍是一樣的，唯一跟龍不相同的只是投擲技而已。龍的是迴旋摔而肯的回轉投擲則只多了一次地獄車而已，力量跟龍是旗鼓相當的。也就是說，龍可以靈活使用的技巧，肯也是可以靈活使用的。在1P上所出現的肯，飛踢以及掃踢是令人喪膽的。但是，由於訓練不夠的原故，無論什麼情況都是使用必殺技去解決，這種方式到底是好是壞則有待觀察了。



▲龍和肯的必殺技之一龍捲旋風腳！在對手嚇死時使用。



▲這是肯投擲技之一的地獄車。跟龍的迴旋投擲不太一樣。

擅長投擲技的男子

蘇聯代表　桑基爾夫

前蘇聯出生的職業摔角手桑基爾夫，自幼就開始在美國學習摔角，然後把許多技巧融合起來成為獨特的職業摔角手，可以使用所有的投擲大小技，例如：抓住對手把他的身體以倒逆的方式去拋摔碰撞地面，這種技巧最具破壞威力了。



▲這是桑基爾夫的投擲技之一，最具威力的爆裂彈。

痛啃！螺絲般緊逼

桑吉爾夫不但動作遲緩也沒有跳躍力，所以在移動方面上很不利，不過卻擁有其他人物所沒有的強攻擊力。其中持有的投擲技是最具威力的，他也能夠使用鎖螺絲的技巧。把對手碰撞到地面之後，由於跟對手沒有什麼距離，所以對於腳步遲緩的桑基爾夫是有效的。桑基爾夫有2個必殺技，1個是使自己回轉去碰撞對手，另一個則是在抓住對手的同時以高跳躍回轉去碰撞地面的倒抱頭挫，是很厲害的技巧。



▲即使沒有跳躍力的桑吉爾夫也可以躲開波動拳。



▲桑基爾夫可使用的技巧中，最強的就是這個倒抱頭挫。

令人麻痺的雷霆放電

布蘭卡在小時候因所乘坐的飛機墜落，所以布蘭卡就是在巴西原始森林長大的野生兒。布蘭卡有其他人物所沒有的獨特動作，而且更可用身體以無法想像的速度展開攻擊。布蘭卡的攻擊從快速動作到跳躍腳踢，以及回轉身體用爪子展開攻擊的技巧，不勝枚舉。布蘭卡的必殺技有2個，一個是從身體發出電，使對手觸電的雷霆放電。另外一個則是使身體變成圓形狀，然後衝撞到對手處的迴旋攻擊。不好好使用這個長距離攻擊的話，反而會變成遭到很大損傷的攻擊，要小心了。



▲長攻擊打中的話最過癮了，但若遭到攻擊則也會很慘。

▲這就是像電鰻觸電的雷霆放電。碰到則全身發麻喔。

野人啃頭很厲害喔！

在叢林中長大的布蘭卡雖然沒有什麼技巧，不過取而代之的是咬人的野人啃頭。不小心接近就會被咬到，所以要特別小心了。若被咬到會大損傷的，所以不要嘗試。布蘭卡不但動作快速，而且攻擊力也很強，所以要小心應戰。

巴西代表　布蘭卡



▲接近就使野人啃頭的布蘭卡，像是原始人一般。

瑜珈男高手

印度代表　塔爾錫

擁有瑜珈秘技的塔爾錫，可以把自己的手腳延長去攻擊對手。雖然動作較為遲緩，不過只要不讓伸長的手腳接近就可以了。塔爾錫的武器並不只是伸長手腳而已，也可以使出抱著對手的頭去投擲的瑜珈技巧。尤其是瑜珈的投擲範圍比其他人物更寬廣，所以施展起來就比較容易。塔爾錫除此之外，也會痛打攻擊，要小心了。

瑜珈秘技　瑜珈戰鬥

瑜珈高手塔爾錫的必殺技有2種，1個是從口中噴出火球使對手燒起的瑜珈之火。另外一個則是使接近的東西完全燒毀的瑜珈之焰了。雖然沒有必殺技卻有跳躍等變化的鐵頭功夫。



▲這是塔爾錫的浮遊旋踢。



◀這是瑜珈秘技瑜珈之火，很厲害吧！

STREET FIGHTER II

ACT 4M

猴子大冒險

反省ザルジローくんの大冒険

HANSEIZARU JIROKUN NO DAIBOUKEN

拿茲美・￥7000　91.12.27 發售

等敵人聚集時一口氣打倒

此款遊戲之重點在於，先將敵人全部集合在一起，再將之一網打盡。如果將敵人集合起來時，因人數衆多，如一個個擊倒只怕會來不及。聚集敵人將之打倒之要訣有，於等待方法和縱面橫捲軸面時，將攻擊彈珠適時地發射出去。因為此款遊戲玩之時，有時間上之限制，所以玩家們最好是儘可能早些將之擊敗。



▲等敵集聚在一起時，一併將之打倒。



▲和球一起掉下去的話可就相當不幸了。

活用攻擊彈珠

至於攻擊彈珠，如果能從頭頂上發射的話相信力道會更強些。最理想的級數是第 4 級，但如果和敵人相當接近時，也不妨使用第 1 級數的攻擊彈珠。因此各級數的彈珠之特徵及使用之時機，敬請各位熟記。

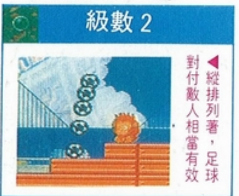
級數 1

▲一割開棒球就從此洞跑出來。

級數 3

▲排球回轉範圍很寬，可輕易打倒敵人。

級數 2



▲縱排列著，足球對付敵人相當有效

級數 4



▲籃球一次五個球同時落下。

寶塔 1

青蘋果

寶塔 1 是練習用的舞台。各層樓背景都有寫著基本的技術，請靈活運用之。該塔的頭目乃是一個青蘋果。移動速度不是很快，但必須要注意它會突然下降並迅速衝入。在每層樓地板兩端，要養一批彈珠直到敵人出現為止，如果快速落下攻擊您時，同時朝相反方向反擊之。



▲各塔有十層樓，結束再與頭目戰鬥。



▲預料敵人會採撞擊攻擊最好事先防範。

寶塔 2

第七層樓

每層中逐一打倒敵人那是最危險不過的事了。因此還有新的敵人會出現。以級數 4 之攻擊彈珠將最初 4 隻敵人，一網打盡後，再登上一層，等待另外 4 隻敵人的來臨。再來只要用 2 發彈珠便能將之消滅殆盡。為了能不至於落敗，這也是能取得最高分數的方法之一哦！

▼像這樣做一下子打倒 4 隻怪物，然後登上第 2 層迎接下個敵人。



鳳梨

第 2 層的頭目是鳳梨。這個討厭的傢伙會跟在玩家後面緊追不捨。一面跑並發射攻擊彈珠便能將之擊敗。如果玩家們停止不動之時，它便會跳到玩家們的身上，騎在他們的背上。所以此時此刻最好是在瞬間之內轉換方向，讓敵人措手不及，便可將之遠遠拋在後頭。

▼雖然敵人緊追不捨，但只要身手矯健的話，就能應付自如。



寶塔 3

第 2 層樓

最初啟動火鳥之開關便能打倒敵人，此乃關鍵之一。一旦碰到火鳥時，它會往外飛，可得小心提防。如果您人在最上層的話，不妨以跳躍方式來躲避它。這層有一扇隱藏的加分舞台門。在加分舞台中，每通過一個考驗便能提昇自己的戰鬥力。

在此層中，在出發地點

▲天下無敵之火鳥。注意不要用手觸摸它。

▲一開始最好先要將駕駛火鳥之敵人打倒，否則後果不堪設想。

第 4 層樓

貫穿畫面上下的乃是橫捲軸第 4 層。在此層中您可以將敵人一個個分別擊敗，也不至於有任何危險。如想取得高分時，最好將第 4 級數之彈珠投下去。即使牆壁被隔成好幾間，也可一併將其他房間的敵人擊倒。



▲左右移動將檸檬一個一個解決掉。



▲站在牆壁邊的檸檬持有鑰匙。

第 6 層樓

中有一塊小小的立足地並藉此製造級數第 4 級之彈珠等待敵人之出現。只要等到集合完畢並將之一網打盡，屆時便可高枕無憂。敵人會從較高地方攻擊可得小心提防之。



▲等人匯合在此，在此打倒他們後下去。



▲這麼小之足球場也可以培養彈珠。

西瓜

這裡的頭目是西瓜。吐出種子攻擊。這個傢伙行動上比較遲鈍，所以它們有個傾向便是，總是從遠方攻擊玩家們。所以呢儘可能將敵人引誘到角落之處，在吐出種子之前先用第 4 級數之攻擊彈珠射擊。只消來回幾次使用此種策略，便能出乎意料之外輕鬆地將敵人打倒。



▲這座塔之頭目西瓜會吐出子攻擊您。



▲趁敵人吐種子之前，以第 4 級攻擊彈珠襲擊之。如此這般反覆攻擊。

寶塔 4

第 3 層樓

在第 3 層中從頭頂上來襲的敵人，如何能有效率地將它們擊敗。敵人聚集到某些程度，如不能一口氣將之擊敗，有可能便不能組成鐵甲了。最壞的狀況便是被趕到畫面右下方的門了。當然最理想之作戰策略是在門的上方等待敵人的動靜。



▲彈珠一邊突起，似乎正等著敵人掉下來。

▼將群集下來之敵人一口氣打倒。奪得此鑰匙便能再繼續。

第 6 層樓

在第 6 層時，您可以發覺愈往上層愈感到有趣刺激。不過想將敵人打倒也並非難事。最聰明的作法，便是瞄準敵人上昇時，並趁機將隔壁之敵人一併打敗。如果只剩下一、二隻敵人的話，便可不費吹灰之力打敗他。



▲離牆壁尚有段距離儘可能在此將之擊敗。



▲最下面的牆壁，像這樣做便能將之破壞。

第 7 層樓

相當高難度的一層。首先必須將火之裝置拆除，然後攀登到照片之位置。此時再使用第 4 級數之攻擊彈珠。如果想連同罐頭蘊育出的敵人一併打倒，也可反利用火之裝置擊敗之。打敗全部之敵人後，便開始收集鑰匙。

▲在這裡使用第 4 級彈珠。注意在左右兩旁像罐子的東西。

桃子

第 4 層塔的頭目，桃子，是截至目前為止出現最為強勁的對手。這個傢伙會放出一些小桃子，來限制住玩家們的行動，也會以身體去撞擊哦！因應之道，要當心勿被小桃堵塞去路，充分利用樓面之寬幅，使用之級數最好以較高之攻擊彈珠來發動攻擊。如果反覆地靈活操作，相信勝利必能在握。

▼桃子會降落一批小桃子來攻擊您





▼注意千萬不要被小桃子們包圍，如果一個攻擊您時其他也一起跟進。



ACT　8M

火箭人

ロケツテイア

ROCKETEER

I.G.S・¥8900

92.2.28發售

6個舞台的攻守策略

「火箭人」這部電影於去年初上映後，電動遊戲也接著上場了。巧妙利用超級電腦的機能及栩栩如生的插圖，鐵定能令大家耳目一新。

遊戲內容共分為飛行航道、3D射擊、2D射擊、格鬥行動等4種；舞台雖有8個，但其中飛行航道及3D射擊分別登場2次，所以一共應該算6個舞台。參與遊戲者必須 先攻破上個舞台才能繼續進行遊戲。

整個遊戲大致說來，需要熟練的操作性，操作方式從生疏的似熟非熟到十分熟悉的過程，或許得花上一些時間。來練習。不過，只要熟悉後，玩起來一定會非常地過癮。因此，想要痛痛快快享受遊戲樂趣的話，首先必須設法熟悉操作方式以及牢記遊戲攻守基本原則，玩起來就一點都不困難了。熱愛火箭人遊戲者，不妨現在就動手試試看吧！



▶飛行航道。參加3機中其中一位。



▶裝置好火箭參加火箭倒航道的克里亞。



◀碰上3D射擊時莫慌，小心應戰便一點不難。



◀火箭人中的橫軸射擊畫面。



▶越來越厲害的橫軸射擊攻擊。



▶在立足點差的飛行船尾翼與敵人進行格鬥。

飛行航道

遊戲從飛行航道開始展開，主角克里亞架著愛機從此航道中出現了…。

主要畫面是客觀的視點，在下面的小畫面則變成飛機的視點，比較重要的是下方的小畫面。在此畫面，仔細瞧一瞧，若有子彈接近，立即操作飛機閃開子彈。正面攻擊法是自機慢慢靠近，然後向右滑動，在開始的瞬間，立即向左行動，一邊注意不要碰到子彈，一邊慢慢移動位置向左方折轉。這個方法似乎不錯，不過，在最後一周時，朝向右方一直飛行下去，才算得勝，這需要考驗大家的耐力。



◀一邊看3D畫面，一邊操作自機。

▼最後一周前，雖然不斷朝向外側飛行，但與敵人的距離卻拉不開。



火箭倒行航道

接著參加火箭倒行航道，火箭倒行航道和飛行航道大致相同，最後一周時也可以應用上述的技巧，假如以一般的飛行方式而不應用技巧，也有獲勝的機會，因為火箭的飛行速度比其他飛機的速度快得多。但是，因為屬於生命體的人類也在其中飛行，所以對於損傷十分畏懼，若被子彈碰到3次就必死無疑。所以在飛行時，安全第一是首要考慮點。接著採正攻法也可獲勝，同時火箭速度也極快。



◀火箭倒退時的3D畫面，注意子彈。

▲火箭速度比敵機快，但在地面上的速度卻很慢。

火箭倒行空中大戰

本舞台的設定是，火箭人為了拯救被敵人攻擊的伙伴及以被擄走的女孩，隻身前往敵方。

由於是橫軸射擊，只要操縱火箭人就可以打倒敵人，繼續前行。若不幸被打倒的話，敵人們會出現。伙伴們只要同心協力追逐被控制的飛機，就可以安全過關。在任任狀況下，保存體力是最優先考慮的重點。另外，可以發射子彈制敵，在被包圍時緊急使用超級炸彈，或者設法取得恢復寶物等方法都是遊戲進行中，可以應用的技巧，不妨試一試！

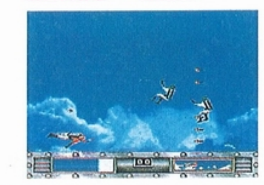
▼破壞炸彈之後，1UP便會出現趕快將它一一擊破。



▼從空中降落的恢復寶物，碰到子彈會消失，注意別擊中它。



▼難纏的敵人出現了。在被包圍前趕快射擊，一掃而光。



格納庫中的槍擊戰

火箭人進入格納庫後，有許多敵人已在那兒等候，他們大多數持槍攻擊，這是屬於3D射擊畫面。

這個舞台裡的敵人可以隱身，然後突然出現攻擊，然而火箭人本身卻不能隱身。因此應該儘量飛行在上方以躲避敵人投擲的炸彈。因自機可以自由地左右移動，所以可朝畫面邊出現的敵人的相反方向前進，閃避到畫面外，就可以防止敵人的攻擊。 即使不利用這個方法，只要 謹慎地操作，相信想要贏得 這場遊戲，也不是難事。



▲敵人投擲炸彈時，利用火箭噴射，躲到上方。

▲天花板出現生命恢復寶物，地板出現火箭倒退恢復燃料寶物。



▲敵人的首領。天邊的升降口一開啟 ，立即攻擊。一發弊命。

飛機群的空中大戰

克里夫和同伴比比，搭乘飛機準備前往拯救被擄女孩是本舞台的主要內容。這裡和火箭倒退空中大戰的內容大致上相同。屬於橫軸射擊遊戲。在途中，並不會出現不會被打倒的頭目，所以只要持續飛行便可達到目的，而最終目的便是追上女孩被困的飛行船。在前進途中，敵人可能會從上方出現，可能會從下方出現，也可能從前方出現，腹背受敵，想要全身而退可不是件容易的事。因此，敵人在上方攻擊時，應立即將機身移至敵人攻不到的前方，前後移動是基本的防禦法。若連續發射過久，便無法擊中恢復寶物，記住，無論如何一定要取得恢復寶物。



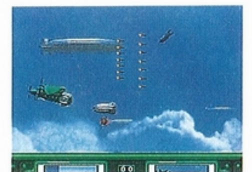
▶V-2號突然從地上出現。



◀漂浮空中的風船爆彈擊中的話，寶物會出現。



◀漂浮空中的恢復寶物。偶而出現、擊中便消失、務必小心取得這項秘器。



▲敵人蜂湧而來情況危急，趕快利用射擊進行攻打。

最後的決戰

到達敵人飛行船時，發現女孩被穿著軍服的男子所控制著。本舞台是在立足點差的飛行船尾翼與敵人展開格鬥。尾翼著地時立刻向右前進，因為右側梯子著地後，敵人便從此蜂湧而出。危急之下可與3名同伴共同殲滅敵人。動作若稍有遲緩，可能反過來被敵人消滅。

格鬥時，火箭人會一個勁兒受到拳擊侍候。攻擊時，一直往右邊前進可縮短梯子距離，以減少格鬥次數。敵人從上方投擲炸彈，記住不要躲避，躲避反而帶來不利的狀況，因此不要理會這些炸彈，繼續前行。敵人們也要利用不斷出手的拳擊來攻擊，才能獲得最後的勝利。



▲與敵人格鬥時，上方軍人不斷投擲炸彈。別理他，繼續前行。



▶最後戰役。不能快點得勝，立足處會著火。

軟體篇



ACT 8M

超級魂斗羅

魂斗羅スピリッツ

CONTRA SPIRITS

柯拿米・￥8500

92.2.28發售

與艾利安軍團的死鬥就要掀開序幕！

這是一款衆多強敵一個個登場的「紹級魂斗羅」。首先要為各位介紹的是，通過6舞台的一些基本技巧。各位可要熟讀喔！

一般舞台

以橫捲軸來進行的一般舞台是1、3、4、6面。在此舞台中，最有幫助的打法就是固定射擊，只要邊按R扭邊攻擊即可，所以玩家不用移動，便可朝8方向射擊。而且也不用跳躍，就可以攻擊下方。尤其對後半部的舞台，此種打法最為有效唷！



▲即使不能動，下面可攻擊。

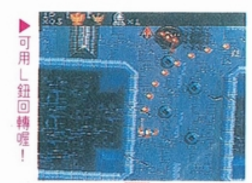


▲亂擊在序盤中是不太使用的。

俯視舞台

使用回轉機能的俯視舞台中，其基本技巧就是「伏倒」。只有這樣才可避開敵人的全有攻擊。但是由於對於敵人的碰撞不具任何效果，所以對周圍的嘍囉們，必須要格外小心。

▶可用L鈕回轉喔！





▲最好要熟悉此種感覺。



▲只要是接觸到敵人，伏倒是有效到、子彈絕對打不中。

靈活使用5種類的特殊槍

追蹤槍

破壞力…小。連射力…大。射程…大

追蹤敵人，射擊其子彈，但1發子彈的威力並不大，若用於嘍囉角色效果會比較大。在一般舞台中，常常是單手所擁有的武器。

散射槍

破壞力…小。連射力…中。射程…大

可射擊5方向擴散子彈的槍。和追蹤彈一樣，一發子彈的威力並不怎麼樣，不過1次可射擊5發子彈，若有較難打倒的中頭目接近，即可連射。



火焰槍

破壞力…中。連射力…大。射程…小

可用放射火焰把敵人燒光的槍。此槍的火焰可以揮動。還有由於可以貫穿敵人，所以在抵禦建築物對面敵人和弱點，可發揮絕大的威力。

雷射槍

破壞力…大。連射力…小。射程…大

可發射強力雷射的槍。威力雖大，但只能單發，所以難以自由運用。對於舞台最後等候的頭目和俯視舞台時，可以有效使用。

爆破槍

破壞力…大。連射力…中。射程…中

被敵人或障礙物打中時，可射擊爆發的子彈。只能3連射，而且射程也很短，不過對於中頭目級的敵人尤能發揮其大的效果。



舞台1　等待破壞與絕望街道

舞台1最有效的是追蹤槍。一旦有了它，對於前後不斷蜂擁而出的嘍囉士兵，則非常有效。尤其對付難纏的人面犬也極為有效。

兩手持的武器



破壞阻擋前進的中間要塞

出現在舞台1前半部的是中間要塞。其弱點是付在要塞下面的核心。所以打倒的先決條件便是打倒在上面伺擊打倒玩家的狙擊兵。如果看到了中間要塞，就登上立足點去，在狙擊兵射出子彈前將之打倒之。若能從正中央的立足點來攻擊，則可輕鬆地打倒。進而在立足點處將砲台破壞掉的話，然後只要攻擊剩下的核心而已。不過在攻擊時，要隨時注意從後面偶而出現的嘍囉士兵。而第二次的中間要塞，若用裝甲車一口氣加以突破的話，則就輕鬆多了。



▲首先將站在要塞上的狙擊兵打倒，不妨從立足點去攻擊吧！



▲第2次是坐裝甲車突進。在乘坐時無敵狀態，可要趕快進入喔！

軍國主義的戰車馬古南斯　ＭＫ２

突破噴出火焰的地帶，超磁力裝甲車馬古南斯ＭＫ２就會出現。

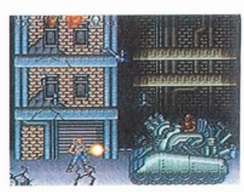
只要破壞建築物即會登場，所以一開始會很嚇人。不過此戰車說是中頭目，其實威力並不強。一旦向前過來時，可在畫面左端等待，並朝呈拋物線降下飛彈的下面射擊子彈的話，即會馬上爆破。同時如果在此時，若能靈活使用雷射槍和爆破槍的話，就會在數秒之間全部打倒。

還有，建築物倒下到戰車登場為止，若移動到畫面右端的話，則不會受到攻擊而還可攻擊戰車，即所謂的安全地帶。而且，強敵在此之後，還會不斷地加以攻擊而來。所以要先突破戰車，再加以急速向前進。





▲只要繞到後面就安心了。然後只要不斷破壞即可。



▲即使不到後面的話，只要用此攻擊之，也可爽快地將之打倒。

通過灼熱的火焰地帶

在變成火海的街道中是有許多難關的。第一個是火山、對於飛來的火山彈可用追蹤彈加以還擊，一旦畫面停止晃動時，再向前邁進。接著便是上下移動的火焰彈。可用強力的武器加以破壞來向前邁進。對於最後的敵人若掌握時機，站在中央的柱子之後再行動，則比較好。



▲最好用強力武器破壞火焰彈來向前邁進。而且一個可得8800點。



▲追蹤彈對付火山彈有效。



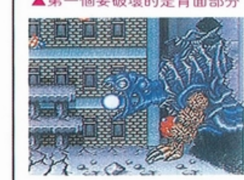
▲在此稍微休息一下，當強敵通過時，就可開始向對面移動。

與頭目“奴隸獸”的生死之戰

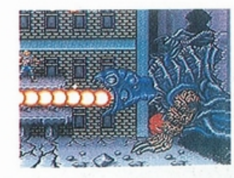
舞台1的頭目是「奴隸獸」。其攻擊模式是在背上出現羽蟲，嘴中出現地蟲，並擊出粗壯的雷射。而且從其弱點的核心狙擊玩家所在的位置，射擊子彈而來。所以必須先站在最上面的地方，攻擊其背上的穴道。一旦穴道被破壞之後，就下到最下面攻擊核心。此時必須從畫面的左端攻擊，因為不這樣的話，就會被它緊急伸展過來的脖子接觸到。若是擔心頭目會射擊粗壯的雷射，就得馬上移動到最上面。如果在最下面的話，雖不會接觸到雷射，但是在發射雷射時，若被其核心射擊打中的話，則沒處逃了。因此為了不發生如此的遺憾，最好時常站在上面的立足點來避開雷射。如此反覆以上的攻擊技巧，那麼奴隸獸相信就能輕易地擊破了。



▲第一個要破壞的是背面部分。



▲當張口射擊雷射時，就得趕快向上面的立足點逃跑。



▲當雷射攻擊結束時，降到下面之後，繼續攻擊其核心。

舞台２　以構築在高速道路上的敵設施為目標

俯視舞台的第２關，其移動順序只要參考右邊的地圖即可。而此舞台的攻略法，只要熟悉操作，就能得到強力的武器。由於中頭目不會登場，所以比較簡單。

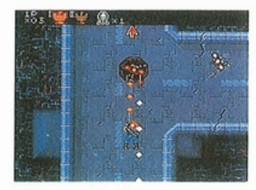
兩手所持的武器



雷射槍　爆破槍

攻略圓型防禦體系

此舞台的攻擊目標是圓形防禦系統。攻略法是「伏擊」。但在伏行時是不行動的，所以要隨時小心嘍囉，否則是很危險的。



▲務必要提防嘍囉來伏擊。

俯視舞台的陷阱

雖然中頭目不會登場，但取而代之陷阱會佈滿於每一處。而最危險的陷阱就是崩落的橋。只要仔細看清發生製痕的道路，知道哪些部分不會陷落，謹慎地走過去即可。而且踩到地雷就會馬上爆炸，連跟隨在其後的敵人都會被捲進去。還有類似蜈蚣的強敵頗具耐久力，可從遠處就加以攻擊。



▲即使踩到也不會爆炸。

▶哇！剛才有的道路眼看就要蹦開了！真嚇人。



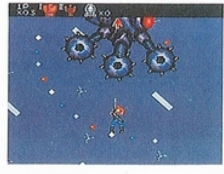
◀啊…魂斗羅掉下去了。要邊看清道路邊移動。



▶履帶式坦克是強敵。

和「多砲台掃射機頭目柯斯拜塔」的戰鬥

頭目柯斯拜塔的弱點是紅色發光的核心，由於常常移動，所以很難攻擊。首先先破壞頭目周圍的砲台。而當砲台被破壞時，就留下秘寶，所以當雷射和爆破等強力秘寶出現時，務必要記得。由於砲台被破壞，頭目就會邊旋轉邊突擊而來，所以在避開之後，再瞄準停止旋轉的頭目核心來攻擊。不過太緩慢的話，有時還會跳，所以最好盡可能趕快解決吧！



▲這裡子彈是伏匐的，所以不會被打中，但要注意碰撞。



▲用強力武器狙擊核心，若在跳躍之前打倒的話，就很好。

舞台３　艾利伊利安軍團重要據點「廢工場」

舞台一開始時，會出現第一個火焰槍。由於對舞台前半部非常有助益，所以務必要拿取，而且強敵還會不斷出現，秘寶是很重要的。

兩手所持的武器

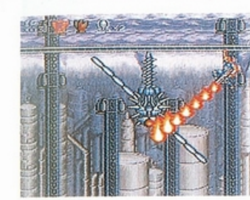


火焰槍　散射槍

超強力新型器威魯渥卡登場

在舞台前半部擔任要角的強敵威魯渥卡將會出現。此敵人會以３形態的變化襲擊而來。

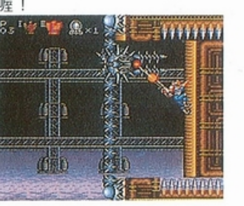
首先第一形態是攻擊核心，此時一定要捉住旋轉板，但如果能擁有火焰槍的話，從畫面右端斜向持續射擊的話，就可輕易地打倒。破壞之後，旋轉板就會高速旋轉，若不是捉得很好的話，就會掉下去死掉。所以要非常小心。第２形態時因為不能破壞，所以要配合腳的動作，不斷地往上爬。而第３形態中，在突擊弱點核心時，才會打開。當在畫面上方時，一旦它有所突擊，就趕快降下來以斜向攻擊來狙擊核心。要運用集中力和耐力喔！



▲從此位置的話，要勇敢地攻擊了。

▶只有盡量向上面爬了。

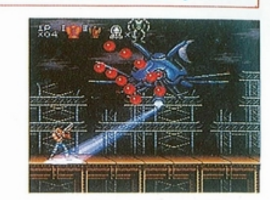




▲突擊進來時，就以下斜攻擊！

使用強力武器和卡斯貝西戰鬥

收容鳥人類卡斯的卡斯貝西。若從畫面左端朝本體中心做固定射擊的話，即可輕易地打倒。而且這時候，若擁有火焰槍的話，只要斜向射擊，就可以打倒。所以無論如何若不從畫面邊端來移動的話，是不可能打倒。所以最好掌握固定射擊。



▲若拿到散射槍，只要從畫面邊端來射擊，即可擊破。

和兄弟機器肯尼１號２號的死鬥

外表一看，往往認為是舞台頭目，其實是中頭目的的兄弟機器人。藍色是１號，紅色是２號。首先要盡早借助牆壁來爬到天花板。而伺機攻擊的是２號。１號只是在下面攻擊。所以如果在天花板的話，可就很安全了吧！最危險的就是２號。有時候它會亂飛，並附在天花板，朝３方向射擊子彈而來。而給予某程度的損傷，２號的下半身就會被破壞，然後天花板就會成為安全地帶。



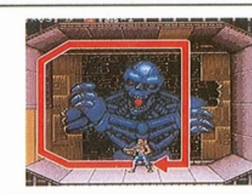
▲用速攻破壞紅色２號機。



▲這樣勝利也是一樣的。

與舞台頭目“大覺洛波”的戰鬥

舞台３的頭目是巨大的機器人。是個眼睛會施展追蹤雷射，嘴巴會放射旋轉火焰，進而還會發射精彩限時炸彈的一個敵人。其中追蹤雷射和放射火焰就如右圖照片所介紹的，只要仿照箭號所示地移動，就可以躲開。重要的是跳到天花板，越過頭目的頭上，然後立刻降到下面。這樣就可以甩開放射火焰。傳送到牆壁，就能追上火焰。從天花板降下時，潛入頭目頭下，就會給予損傷。當火焰朝正下方來時，若能以頭目的嘴巴、眼睛為目標來跳躍的話，就能飛過去。不過在還未熟悉之前是很難捉準機會的。最好借助牆壁來逃跑。當火焰繞行２周時，頭目本體就會設置限時炸彈來使其退縮。這個限時炸彈到爆炸以前，只有３秒鐘。會以玩家所在的位置來設定。不過即使是設定在畫面邊端時，只要同時向反方向跑，爬差不多一半的牆壁，差不多就不危險了。由於遊戲中倒數計時會較快，而令人焦燥不安。不妨冷靜深沈地行動吧！



▲若按此箭號移動的話，就可放射火焰和追縱雷射。



▲回轉火焰放射這樣降下來的話，就不難避開。然後攻擊頭目的臉。



▲雷射來了。冷靜地依照上面的照片箭號來誘導。



▲最好將限時炸彈誘導到相反那一方，如引誘到左側，就向右逃。

舞台4　對魂斗羅戰艦特德利耶斯出現

在舞台4的攻擊戰鬥中，最好在前半部擁有火焰槍，後半部擁有追縱槍來進行。尤其有了追踪槍，在後半就會進行得順利。



霹靂號和噴射兵的雙攻擊

高速戰車霹靂號每隔一定的時間，就會射擊飛彈而來。由於飛彈本身可以破壞，所以一旦攻擊來時，只要邊破壞飛彈邊對戰車本體給予損傷即可。而噴射兵是在畫面的左端，只要子彈一來，就可用跳躍來避開。



▲有了散射槍，就可跳躍攻擊。



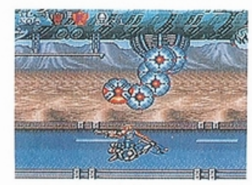
▲破壞的戰車，噴射兵就會消失。

強行突破特多利凱斯下部式裝地帶

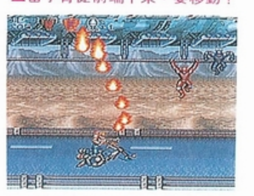
當特多利凱斯戰艦出現時，是一定要從其巨大的艦體穿越而過的。首先要先突破雷射砲台。其實只要掌握每一個時機，當其一出現時，趕快跑到畫面左邊，就屬於安全地帶了。接著就會登場3個砲台。只要正當其開閉器打開時，同時給予個個擊破即可。最好掌握先下手為強的原則。而其巨大的鐵觸手是不行破壞的，必須看準時機，立刻通過。垂懸的士兵中，黑色士兵是屬領導階級的。只要不打倒此傢伙的話，接著紅色士兵就會一個個出現，所以要使用火焰槍的固定射擊來攻擊領導士兵。



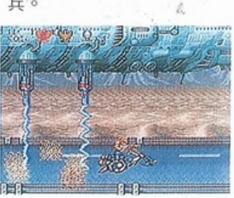
▲由於砲台確實能狙擊玩家，所以只要出現，就同時給予破壞。



▲當手臂從前端下來，要移動！



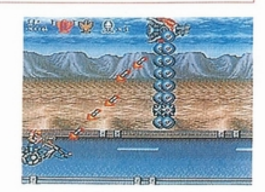
▲若在中間揮動火焰槍的話，就會馬上留個印。



▲沈著掌握時間，就沒什麼問題。

恐怖的場面，提特蘭塔卡的猛攻！

擁有多關節腳的提特蘭塔卡，其本體就是弱點所在。像這時候，只要拿到追踪槍的話，在畫面左端持續攻擊，即可破壞。甚至即時沒有拿到追踪槍的話，在左端使用固定射擊來瞄準本體攻擊，也是可以破壞。



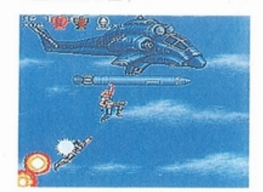
▲可以使用追踪單，簡單地打倒。

狡滑的刺客火箭忍者沙達基

當火箭忍者沙達基要縮短自己懸吊的鋼索時，會向玩家投擲手裡劍而來。所以當其來到眼前，就得用跳躍來避開手裡劍的攻擊。然後朝下面攻擊，就可不費力地打倒了。在此若是有追踪槍時，就非常有用了，故可要靈活運用喔！



▲用跳躍避開手裡劍。



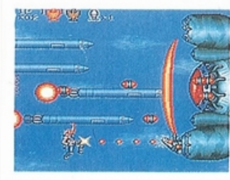
▲沙達基登場了。生死之關展開了。



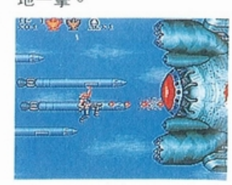
▲在此追蹤彈也可以很活躍，可要靈活使用唷！

和舞台頭目「魂斗羅艦」的戰鬥

想要打倒特多利凱斯，首先要從包圍其弱點——核心的防護罩發生裝置來加以破壞。其中上面的裝置從最上面的飛彈來跳躍狙擊。而下面的裝置則懸吊於最下段的飛彈來攻擊。如果自己所捉到的飛彈向右方前進時，就被戰艦破壞掉。所以儘可能地向左跳躍，邊移動邊戰鬥。當防護罩發生裝置破壞掉且核被剝出時，就得盡速捉住中段的飛彈，給予狠狠地一擊。



▲只要破壞上面的防護罩發生裝置，就可以捉住最下面的飛彈攻擊。



▲上下都破壞的話，只要對準核心狙擊。可要時常飛到左邊攻擊喔！

舞台5　在絕壁的荒野上進行掃蕩艾伊利安軍團

第二個俯視舞台是以一片硫砂漩渦的荒野為舞台。此舞台有很多的障礙物。因此要想通過障碍，就得擁有可以攻擊的火焰槍。



目標是發電機

在此舞台中的攻擊目標是個會產生叫歐吉的歐吉發電廠。由於在它吐出歐吉時，才能給予致命的一擊，所以最好使用強力的武器來加以破壞。



▲產生歐吉的瞬間，可是好機會。

注意流砂

在此舞台上，即使嘍囉角色都是很兇悍的，所以地上的每一處都會為流砂所困擾著。特別只要站在上面的話，就會像輸送帶地一直流轉不停。尤其若是通過狹窄的場所時，不加以注意的話，有時候就會從流轉的崖中掉下去。接著便是蟻獅。只要玩家坐上去，就會一直旋轉不停。要想預防，只有按下「鈕來抵制其旋轉。還有設置在舞台中的三個地方，即所謂的爆裂橋。玩家在邊持槍射擊邊渡過時，就會一個個爆炸的危險地帶。不過如果玩家不持槍射擊，就可以安全地渡過了。



◀恐怖的亞利吉克古地帶，須控制旋轉。

▶邊射擊子彈邊爆裂橋來一起突破。

▲在狹窄之處站在流砂上時，若不慎重地移動，就掉入無底洞。

與舞台頭目「極秘實驗生物」的戰鬥

舞台頭目。安特黑魯的致命傷是中間的眼珠。但這對眼珠只有在本體的四方洞穴中，伸展觸手時才會打開。而且遭受到某程度的損傷，就會移動自己周圍的流砂，讓玩者旋轉。不過此種旋轉會隨著L鈕的操作而給予控制。終歸其攻略法，首先就是在流砂還會轉動之前，避開其觸手來描準頭目的致命傷來給予攻擊。當流砂轉動時，按L鈕讓它停止轉動極力瞄準其致命傷就可以了。但是戰鬥若是打得太久是危險的，最好儘量使用儲存的炸彈，來個致命的一擊，也就是速攻也。





▲只有在眼睛打開時，才會給予損傷，可用強力的武器狙擊。



▲用L鈕旋轉，邊殺邊攻擊弱點。最好不要吝惜使用炸彈。

軟體篇

最後舞台　終於要向敵所在地突進！

終於要向敵人艾伊利安軍團的根據地展開戰鬥了。登場的敵人盡都是頭目級的強敵，所以如果不拿到擁有威力的武器是會陷入苦戰的。

兩手所持的武器



爆破槍　雷射槍

第一個關口　加巴和邦德魯

從加巴的口中，邦德魯會不斷地吐出而來。由於邦德魯非常頑強，一旦漏擊到，則到處都佈滿著邦德魯。如果能取到就在前面出現的散射槍，再對準加巴的嘴巴射進子彈。這樣地不斷破壞邦德魯，給予加巴致命的一擊。



▲在此位置若用散射槍攻擊的話，即可不費力氣，給予擊破吧。

第二個關口　天王創魔心

首先使用爆彈，進而邊踢散從卵中產生中的巴卡爾，邊用伏擊一口氣破壞下面的二個卵。然後在那場所採右斜上方固定攻擊的話，就可不斷破壞巴卡爾而攻擊到本體。這樣一來，就能在數秒後，將天王創魔心擊破。



▲邊使用炸彈邊攻擊下面的蛋。



▲然後就可在此位置固定攻擊。

第三個關口　陰獸基姆柯

由於一開始會向這裡突擊而來，必須用跳躍來避開。然後在降下彈雨般的子彈時，就會露出其弱點的臉，所以務必不斷向避開從上面而來的子彈邊加以攻擊，接著再用跳躍避開雷射。

▶邊避開其子彈攻擊，並朝其臉攻擊。



▲突進時，就可以跳躍避開。



▲最後的雷射也可以跳躍來通過，只要加以注意的話，就輕鬆了。

第四個關口　梅達魯艾利里安

梅達魯艾伊里安最大的武器是尾巴。因為一直來回揮動，所以戰鬥須盡可能地遠離，剛開始出現時，會朝玩家所攀附的牆壁從頭開始突擊而來。此時最好遠離上下描準頭部攻擊，等到給予損傷之後，馬上就會進行傳送襲擊過來。而且還會用尾巴保護其頭部，使其不受到攻擊。像這種狀態在進行傳送之前，是會一動都不動的。而且當其傳送到眼前時，會移動其身體的一半體積。甚至由於其尾巴是打不中的，所以最好以斜上射擊來描準弱點的頭部來加以攻擊。



▲最初的階段要注意尾巴攻擊。



▲傳送過來之時，要向下移動。



▲接著描準頭來攻擊。若在此位置是不行打中廷伸過來的尾巴。

最後的關口　天王鬼加巴

有天王鬼之稱的加巴是由本體和2支手臂所構成。最麻煩就是其2支手臂，因為它會向玩家確實地延伸過來。所以如何避開乃是問題的所在。其實當加巴本體從上向下降下時，只要集中火力向左側手臂攻擊即可。此時適用的武器就是雷射或爆破槍，使其手臂伸展過來時，便將它破壞殆盡。當左側的手臂破壞時，就在那裡使用固定射擊描準其本體的臉。當其石臂伸過來時，並超過畫面一半時，再以跳躍誘導到上面，待其著地後，立刻潛入手臂的下面，即可避開了。而且當加巴本體上昇時，就會從原先被破壞的手臂前端掉入嘍囉，所以要朝上射擊子彈攻擊。不過要注意嘴中吐出的邦德魯。



▶務必設法破壞左邊的手臂。



▲從此位置描準頭來固定攻擊。



▲將手臂往下誘導。可要立刻逃。

艾伊利安軍團的心臟頭腦生命體

破壞天王鬼時，就會從其中出現最後的頭目──頭腦生命體。此傢伙從身體周圍旋轉8種零件，而且會因玩家所射到的零件而改變其攻擊方法。以下就來介紹攻擊天王鬼的8種陣形，玩家們可要好好看了。



▲最後的頭目和要命賭盤開始了。

陣形 1

零件在玩家周圍出現8個後，不久便會壓破玩家而來。此時亂擊是最有效的。不過只要在亂擊被打敗的話，兩者的武器就會沒有，所以攻擊可要加以注意才好。因此此種陣形可說是比較容易突破的了。總之要想過關趕緊採用速攻來亂擊吧！



▶此為被包圍狀態。



▶發揮亂擊的本能。

陣形 2



選擇此種陣形，必須以相當的把握，否則是必死無遺的。因為會從者地的本體以高速移動出現像蛇般的東西，所以必須趁其蛇行時進入。首先必須一開始就避開在照片中的位置。接著來到蛇的對面，玩家便以扒下的姿態伏臥著。因為只要稍微移動，就會立刻被打敗，極為恐怖的，所以不小心進行是不可以的。總歸最重要的就是不要進行此種陣形才好。



▲然後就變成強著姿態了。

陣形 3



此種生命體本身具有腳會向畫面左右步行的陣形。也可以進入其腳與腳之間，但就是因為如此，所以很難攻擊且頗具危險。不過此陣形若在畫面兩側，就算安全地帶，因此最好盡快移動到那裡來攻擊吧！而在8種陣形中，給予此生命體一大致命且最容易，莫過於此陣形了。



◀這是非常危險的。



▶正確的攻擊方法。

陣形 4

會從本體發射數個像水晶般的圓球。由於此圓球不能破壞，一旦反射就會活蹦亂跳，只能拼命避開才行。因為往往在想給予狠狠地一擊，卻意外地被打倒。所以務入掌握其動作。



▲無論如何要拼命地向左向右避開。向本體的攻擊一時中斷。

陣形 5

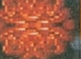


隨著伊佳依卡零件的秘寶會降下而來。由於伊佳依卡不能破壞，只能靠逃跑才能幸免。最好能積極地拾取秘寶，但又不要被伊佳依卡碰到。如果能拿到超強秘寶，則最好不過。



▲只看到秘寶是不行的。必須不斷地避開來取得秘寶。

陣形 6



可說是保護生命體頭腦的陣形。因為本體會慢慢地移動，故比較少危險。不過由於被其保護的頭腦可以破壞，所以最好用超強的武器一口氣地給予一擊。

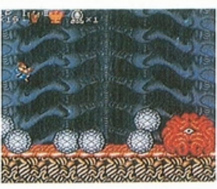


▲不斷地射擊給予致命的一擊吧！這是最容易攻擊的模式。

陣形 7



著地於畫面右端的本體，會連接著2個零件轉動而來。不過零件只是一個分的空隙，只要使用跳躍就可以避開。尤其像這種隊形與其攻擊本體還不如專心避開才好。



▲跳躍避開拼命轉動的障碍，可要有順序地跳喔！

陣形 8



正當生命體本體的眼睛打開時，就會從那種掉下巨大的眼珠子。由於此眼珠可以破壞，所以可以邊破壞眼珠邊同時向本體給予損傷。不過眼珠的點是很高的。



▲本身眼珠的點是較高，只要在效地打倒，即有1UP。



ACT　8M

快打新傳

ファイナルファイト・ガイ

FINAL FIGHT · GUY

卡普空・¥8500

92.3.20 發售

大都會的熱戰在呼喚你

凱伊，一位使用忍法聞名於世的格鬥家再度要與您見面。它的名稱也叫「快打新傳」。在電動版上出現的人物都會再度出現於各位之眼前。打倒敵人之後才能繼續再前進，這點和之前之作品一樣。

這回主角是凱伊

媚多羅希堤街是條充滿犯罪和暴力之街道。馬伊克・哈卡為掃除暴力集團馬多奇亞，展開一連串掃黑行動。

凱伊可堤和哈卡伊都是年輕格鬥家，他們總是一起行動。當他們正在日本修行的時候，他們接到哈卡伊的邀請函。

留下可堤，一個人獨自返回媚多羅希堤街的凱伊。不過哈卡並沒有送任何信給他。這個時候，哈卡伊的女兒西卡卻被馬多奇亞綁架。原來這是為引誘凱伊所設下之圈套。

不過救出傑西卡是刻不容緩的事，無暇再去找可堤，凱伊便和哈卡伊聯手向惡勢力挑戰，他們能救出傑西卡嗎？

▼超犯罪都市媚多羅城市。這條街再度淪入敵人之魔掌中。





▲傑西卡被捕！馬多奇亞正處心積慮地想支配這條街。



▲凱伊起來向惡勢力挑戰！「可堤現不知在何處，最好找些幫手」

這個地方有改變

此款遊戲和前作最大的差異便是，增加忍法家凱伊。故事內容是說可堤現在於日本修行中，所以此時只剩凱伊和哈凱伊2人而已。遊戲是根據前作，您大可沿續前集的操作方法，且會感到相當地得心應手。

其他方面或多或少有些變動之處。以前食用某種食品秘寶便能恢復體力，此回更改爲得要吃咖哩飯和壽司才可。數目暨種類也有變動。

武器秘寶仍就和以往一樣，使用鐵管和日本刀，不過此時凱伊也會使用小刀。

遊戲裡又增加一些新敵人。在3所格鬥場中，亞恩多雷的舅舅和他父親都相繼加入格鬥。亞恩多雷家族功擊力令人備感壓力。難易度提高時，必須先打敗2個人之後，亞恩多雷家族之人也跟著出現。



▶當然使用ハガー也是可以玩。



◀小刀和能飛的道具是唯一可使用的武器

◀選擇畫面。凱伊選擇一位能代替可堤的人。

▶原始肉做成像這種七面鳥之肉燒丸。

▲亞恩多雷發查初次登場。在此所有亞恩多雷家族的人都會集合出場。

介紹主角凱伊的動作

華麗的武術—跳躍踢法

凱伊施展的功夫，是忍術中最基本的招式，要訣是體形要輕盈，動作要迅速。

又，假使施展三角跳躍時，可能會出現一些像飛簷走壁令人出乎意外的功夫。

按下鍵鈕連續技之演練如下：下面拳擊→中段狙擊→手肘拳擊→跳躍回旋踢。如能熟練便能勝算在握。

和跳躍一起使用的便是踢法。踢躍所攻擊的層面較廣，比較不會受到偷擊，可以說是比較有利之招式。

又，必殺技之旋風腳威力很大，一旦旋轉多次便會消耗體力。撇開被敵人重重包圍的情形，如果對手只是個小嘍囉，只消使用連續技就十分足夠了。

正面拳擊

這是最基礎的拳法。以手背快速地毆打對手。具有相當威力，可連續出擊。





肘擊

即所謂之肘擊。以手肘敲打對方。此乃連續技中第3款。看起來似乎很痛。





橫跳躍踢

橫向跳躍踢法。如果敵人衆多不妨使出此種絕技。跳躍時將腿橫踢過去。



膝踢

抓住對方，然後猛力用膝蓋踢他。只要連踢3次就能將敵人解決掉。





過肩摔

將敵人背起，狠狠地過肩摔出去，當敵人一窩蜂逼近時可將之一網打盡。



旋風腿

此乃凱伊之必殺絕技。採提近戰方式可將衆多敵人一次打倒，很耗體力。



然後，和頭目對決！

馬多奇亞的同伴都是一些壞傢伙。從小嘍囉到大流氓全都是些狐群狗黨。

凱伊身手矯健，利用小刀攻擊或狙擊，都是他的拿手絕活。偶而也可施展其腿上功夫。然而在力道上稍嫌不足，不能單單使用連續技，可再加上跳躍踢法更能相得益彰。別忘使用旋風腿後要吃些秘寶補充體力。抓捏功夫是凱伊的致命傷，接近戰時要當心。

▶瞧！一個跳躍踢連續將3個人踢開。

◀受到一群不怕死的塔伊那馬伊軍團襲擊

目無法紀軍團再度出現

頭目人物和前集相同，情報局之塔姆多，耍大刀的索多姆，壞警察愛堤・伊，巨人亞畢凱伊魯和頭目中的頭目貝魯卡伊。他們的攻擊和移動都有特定方式，如能早些知道會對您比較有利。他們的攻擊力也非同凡響，不是一般小嘍囉可以相比。每出擊拳，體力便相對減少一分。特別是跳躍時更耗費體力。如果您施展凱伊之絕技將敵人擊敗的話，您頓時會感到欣喜萬分。重要的是要打倒壞人，將傑西卡救出

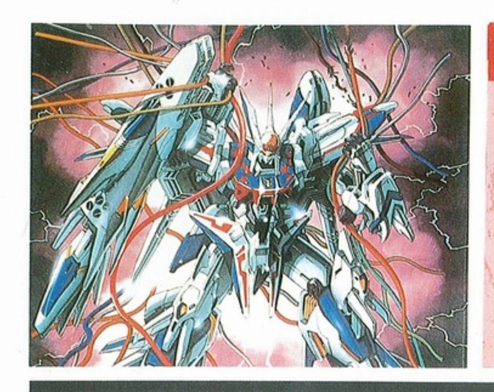


▲一開始上陣的頭目是塔姆多。

▲第4舞台之頭目是頗具道的亞畢凱伊魯。使勁會變成紅色。



▲最後頭目是貝魯卡伊。是救傑西卡必經之路。可不能小看他哦！



ACT　8M+64KRAM

超攻合神

超攻合神サーディオン

XARDION

阿斯米克・¥8800

92.3.20發售

一款十分重視故事性的動作派遊戲

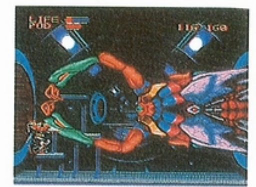
守護神珊蒂沃恩…

我們稱之為火星的火球上有3大文明。有時候火球它會受到其他突然出現的機械化行星的影響而產生危機，這3大高度文明便創造了一個具有七種變身的守護神－「珊蒂沃恩」，並將它發射到機械化行星之中。但奇是，不久它便音訊全無。8年後，機械化行星水再度出現，而珊蒂沃恩是否仍藏身於行星之中呢？充滿著謎樣般的戰爭即將再度開戰。





◀究竟會發生什麼樣驚天動地的事情呢？



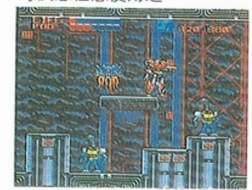
▲想逃離基地便須打倒這傢伙。

此乃所謂超攻鐵甲

玩家本身需操作不同種類之3體超攻鐵甲進入機械化行星，且必須先行找到珊蒂沃恩，將敵人消滅殆盡。因為各式各樣之鐵甲有其獨特之攻擊方式，除一般普通武器之外，另有4種超級武器和五種共同補助之秘寶，可供您任意使用之。



▲補助秘寶效力相當強勁。



▲遊戲中加入副畫面，就能隨意

沙拉曼恩塔

為開發火球而設計的宇宙人超攻鐵甲，不論火力，起動力和防禦力都堪稱一流，和珊蒂沃恩設計相似。



▼特殊武器之種類應有盡有。

▲外觀十分酷似人類。

—	ACT PLASMA	GRENADE	SHILD	REFLEXL
取得時，便可使用輔助器。	類似血漿之物，可上下左右發射。	朝前方飛過去，碰到東西便爆炸。	從正面來襲，可用子彈防禦。	碰到牆壁會自動反射回來的雷射。

亞魯傑迪斯

開發海球。以精神感應力來使用武器及防禦。破壞力在3者之中堪稱最大。



▼感覺像在施展魔法

▲好像魚。

—	BL-FORCE	SI-FORCE	BLACK HOLE	N-BARRIER
取得此物便可以使用輔助武器。	畫面上的敵人會變成石頭後爆炸。	以冰塊攻擊，能使敵人傷痕壘壘。	這個東西能吸入敵人攻擊之子彈。	在一定時間內所有槍管都會張開。

雷歐巴魯多

開發空球，3者之中最具有機動力，也非常適合於地面戰時狙擊敵人。



▼發揮機動力。

▲像隻怪獸。

—	TORCH	SCORCH	INV-FLAME	BURST
取得時，便可使用輔助器。	能從口中連續發射火球攻擊。	前身著火，以身體撞擊來消滅。	在一定時間內變成透明可成無敵。	儲存能源，對敵人發射。

XARDION

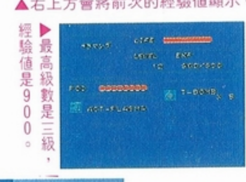
鐵甲可增加本身的戰鬥力

此款遊戲屬於動作派，內容添加了不少RPG的要素，玩家必須解開各個謎底才能繼續前進，故事性相當重要。另外，鐵甲的經驗值共分12階段，愈高段力道愈強，由此更可看出這款遊戲相當濃厚的RPG色彩。



▲右上方會將前次的經驗值顯示。

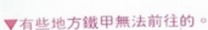
▶在副畫面上會顯示現在的鐵甲狀況



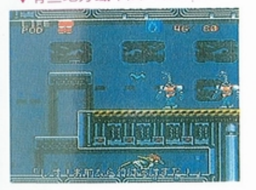
▶最高級數是三級，經驗值是900。

靈活運用鐵甲是致勝的關鍵

舞台是依照下面順序進行，海球→空球→火球→宇宙戰艦→生體行星，每個舞台各有截然不同的型態。如果能對3種鐵甲功能瞭若指掌，再視狀況的不同而予以有效出擊，相信沒有任何衝不破的難關。舞台開始時要注意，是以鐵甲武士之間的談話為旁白，對談中藏有諸多玄機。所以關於此段旁白，各位可千萬別錯過哦！



▼有些地方鐵甲無法前往的。





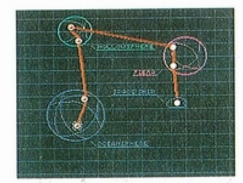
◀敵人衆多亞魯傑迪斯特別神勇。



▲在畫面上會顯示一些訊息。

自動記憶功能

此款遊戲具有自動記憶功能，一段舞台過關或是遊戲結束時，都可自動地將截至目前為止的資料儲存起來。等到下次要時，便可從前次消除的部分開始。當然如果您喜歡，仍可以隨時重頭開始玩，如此聽起來是不是很令人興奮呢！



▲已經過關的舞台可以隨您選擇任何浮標。

海球舞台

故事開始從亞魯傑迪斯的故鄉海球出發。

首先，為了能逃離敵人最前線的基地，必須將機械生命體阿姆摩魯打敗。接著，朝海原前去將海球和空球結合，以大水柱為目標。



◀在前往舞台的途中，出現一些像章魚的怪物…

液狀生命體斯歷可姆



▶這個舞台是由海上和水中2層構成。



空球舞台

空洞行星中的空球，表面是覆蓋著冰雪的世界，叢林。玩家得先和昆蟲等生物激烈格鬥後才能繼續朝叢林前進，此時會出現巨大地底冰柱，攀登冰柱，朝向火球前進。



◀在冰柱中可以用跳躍方式一步一步攀登上去。

礦物生命體福羅利塔



▶謎樣般的花，看起來是不是很漂亮。



火球舞台

火球舞台也是由2層構成的，地表是一片廢棄的都市，地下則是一個地下洞穴。舞台最終的地點，是朝軌道電梯前進。



◀在地下道中住有一些原棲息於此的生物汴姆。

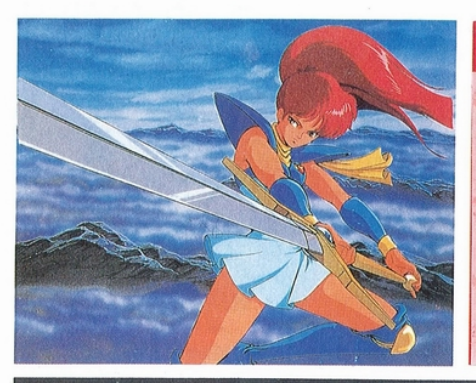
甲殼迎擊艇亞魯媚斯



▲曾經繁華一時的火球都市。



軟體篇



ACT　8M

超級夢幻戰士

スーパーヴァリス

SUPER VALIS

日本通訊網路・¥8500

92.3.27發售

打倒魔幻衆之王——蓋爾吉亞

這款「超級夢幻戰士」是以PC－E版的「夢幻戰士IV」為基礎，而以SFC版發售的最新遊戲。

故事的大概內容是，魔幻衆又復活了，而魔幻衆之王蓋爾吉亞，企圖征服全世界，如今只有抵抗力最強的女戰士蕾娜，能夠向他挑戰，世界和平也才有希望。

視覺畫面真實動人的動作遊戲

在視覺效果上，充分再現CD-ROM²版的最佳效果，像浮雲的飄動、水的流動、背景等等，都很真實地展現，而且SFC的另一種性能，也徹底發揮出來，也就是移動到下一面時，畫面會經過馬賽克處理。而最後打倒舞台頭目過關時，在移到下一個舞台的一瞬間，會加入一個視覺畫面，雖然只有一個卻是很有看頭的。



▲這位就是魔幻衆之王蓋爾吉亞，他的目標是征服世界。

▲這位是主角蕾娜，她是抵抗力最強的女戰士，才16歲。



▲當移動到下個舞台時，會呈現馬賽克畫面。

▲瞧瞧這美麗的背景，這是在使用名為「サーチ」的秘寶時出現

與PC－E版不同的遊戲系統

PC－E・CD-ROM²版的「夢幻戰士IV」，與這款「超級夢幻戰士」是不同的遊戲系統，其中後者是採用新的遊戲系統，首先在取得秘寶時，原本不能儲存的，現在可以將秘寶存起來備用了，不過最多只能存6個，如果超過6個以上，就要把最初得手的秘寶，狠下心來丟棄。

當然，這麼一來即使獲得與使用中之秘寶不同的秘寶，也還是要勉強丟棄一些使用中的秘寶。另外，頭目的HP成長也有所不同。



◀可以儲存6個秘寶的新系統。

基本的攻擊方法

女主角蕾娜的基本攻擊法，是用一把寶劍來砍擊敵人，但是當她向敵人攻擊時，身體不能移動，不過卻可以一面跳躍或蹲下一面攻擊來襲者。

另外還有一種攻擊方式是普通彈的攻擊，先按住十字鈕上，再按攻擊鈕，即可無限地次發射子彈。雖然這種子彈對遠距離的敵人有效，可是威力並不強，所以對於某些頑強的敵人，必須多攻擊幾次才有效。



▲基本的攻擊方式之一，蕾娜的劍在攻擊的瞬間，會呈白弧。



▲基本的攻擊方式之二，普通彈可以無限次地使用。

等待蕾娜自投羅網的敵將們

這款遊戲是由7個舞台所構成的，而每個舞台的最後，都有蓋爾吉亞王從魔幻衆之中所選出來的戰將在把關，等候著蕾娜自投羅網，所以，蕾娜必須先將這些敵將們剷除，才能粉碎魔幻衆之王的野心。

ACT－1・夢幻界

首先ACT－1是個夢幻界，主要分成兩種畫面，並不特別難攻略，由於最初並沒有任何秘寶可用，所以首要工作便是想辦法取得秘寶。

由於秘寶大都藏在很不起眼的地方，所以你必須特別留意這些場所，否則就可能找不到你所需的秘寶。而且，如果花太多時間尋找的話，敵人頭目的HP會成長，這點在操作主角時，務必注意。舞台1的頭目會用回力鏢鐮攻擊，你只要用劍即可輕易地打倒。



▲位於蕾娜頭上的秘寶，可以用來防禦敵人的攻擊5次。



▲舞台1的頭目——DS30改，會用回力鏢鐮攻擊。

ACT－2・巴尼底城

舞台2是一座已成廢墟的巴尼底城，城內仍有魔幻衆設下許多陷阱，準備攻擊蕾娜。在這裡蕾娜最重要的動作是跳躍，如果跳的時機沒抓準，就可能無法獲得秘寶了。由於此地的秘寶很多，不要貪心，只拿需要的就好了。

舞台2的頭目下半身是隻老虎，會從虎口噴出火焰，要反覆地跳躍閃避。



◀在巴尼底城內需要多跳躍。



◀一面打倒敵人，一面搜尋秘寶。



▲在裝著裝甲時，若能再一次裝著時，畫面上的敵人一併消滅。



▲這個頭目並非是騎老虎，而是他的下半身就是老虎身。

ACT－3・空中庭園

這個舞台是由3種畫面所構成的，全部是橫向捲軸。在前進的當中，會看到瀑布，瀑布中有個傀儡物會向上發射火焰彈，由於你打不倒它，所以趕緊躲避為妙。

這裡的頭目有3段式變化，在前2段時根本傷不了他。



▲雖然可從敵人背後做3方向的攻擊，但這未免太小人行為？



▲在瀑布中戰鬥的蕾娜。上方有落石，快逃。



▲這是SFC版新創的頭目，身體會有3段式變化。

ACT－4・威爾哈拉

舞台4是個視覺畫面非常漂亮的地方，可是你可不能被美景所迷惑了，別忘了還有許多可惡的敵人，會發動嚴厲的攻擊呢！

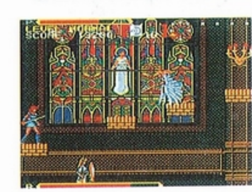
最初是在草原上跑，如果搭乘岩石的話，多少可以加快跑的速度，所以，不妨多加利用岩石。

在空中會有附翼的敵人，故意來撞擊你，只要避開就好了。下一個畫面是有如教會般的場所，那兒有持盾的敵人，當他亮出盾時，可以抵擋一切的攻擊，所以你需在他攻擊之後下手才行。



▲當敵人亮盾時攻擊無效。

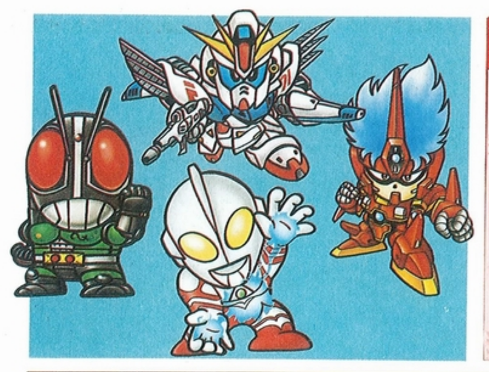




▲天使竟也持矛攻擊？



▲會施展分身術的頭目。





ACT　8M

SD快打

ラストファイターツイン

LAST FIGHTER TWIN

帕布雷斯特・¥8200

92.3.28發售

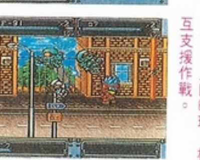
ＳＤ英雄的格鬥動作遊戲

活躍於動作遊戲並佔有一席之地的ＳＤ戰士系列，此回不僅延續著前作精彩豐富的劇情，畫面處理採用４方更換交錯橫軸捲動式的格鬥場面，是前所未見的手法，保證令您耳目一新。

無論是運用拳打或腳踢進行戰鬥，畫面皆會自動呈橫軸捲動處理。此遊戲也可２人同時玩樂並各自發展多款的劇情增添新的要素。



◀貫穿全局的連續格鬥戰。ＳＤ出擊！



◀可２人同時玩，相互支援作戰。

ＳＤ國度裡最大的危機

繼前回將大壞蛋「塔古普雷因」打倒以來，ＳＤ戰士們所居住的ＳＤ國度一直保持安祥和平。不料，某日環境管理裝置突然失控，連帶害得ＳＤ戰士們的拼鬥絕活也全部喪失功能，一群歹徒乃藉機作亂。為了拯救這個即將陷入無法無天的國度，４人於是再度聯手出擊，誓死為恢復過去的和平而戰鬥！

◀故事從環境管理裝置失控首先發難。

◀無法施展「必殺技」的戰士們難道就一籌莫展嗎！



F-91

▲防禦力最高又最新。





ＲＸ

▲各方能力都很好動作也敏捷。



亞雷特

▲４人中攻擊能力一級棒。

羅亞

▲此回躍昇為主角的原始角色。

運用豐富的戰技大肆廝殺！

４名主角戰士礙於自身所有的「必殺技」都失去作用，無奈的只能使用最原始的肉搏戰法如拳打腳踢和投擲去面對敵人。然而也並非全無使用「必殺技」的可能，凡只要於敵人遭遇的舞台時，通常都會有放置能提昇３級「必殺技」能力的特殊攻擊秘寶，或者是２人同時玩也可使用聯手攻擊的手法彌補。



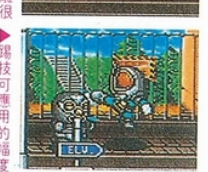




▶拳打施展的距離很短，但連射性優越。







▶踢技可應用的幅度非常廣。如跳躍踢。



◀蒐集秘寶便可使用「合體技」或「必殺技」。

▼超人Ｇ最強的必殺技「巨大化」。



◀ＲＸ戰士可變身為生化人或機械人。



▲Ｆ—91會叫出巨型的鋼彈超人展開超強的攻擊。

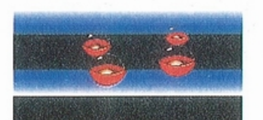


◀羅亞的「必殺技」「火龍神功」非常駭人。

尋求傳說中的能量膠囊

為了恢復和平，４名主角出發去找尋傳說中的４顆能量膠囊是這款遊戲的主題。

每一場舞台之中都有生動的劇情發展，隨著和首領纏鬥所消耗的時間等條件的不同，劇情和接下來的舞台變化也會呈現出多樣的發展。



▲出發探尋４顆能量膠囊的下落。

◀故事是以視覺畫面來進行的。



▶到底在哪裡？全是個謎呀！

死灰復燃的塔古普雷因軍團

出現在主角們前面橫加挑釁阻繞為數眾多的暴徒，不難察覺它們原來就是死而復活的塔古普雷因所召集而來的軍團成員。然而這塔古普雷因竟然也在找尋傳說中的能量膠囊。這回的敵人，新面孔紛紛登場，除了沙克、巴爾丹星人打前鋒外，尚有迪奈森等等歹徒。這群傢伙每人都身藏絕技，如果無法將它們一一擊倒的話，要想順利前進簡直比登天還難。



◀死而復活的壞蛋也對膠囊懷有野心。



◀開始時，一群狐群狗黨多如過江之鯽。

◀換上一些新面孔個個都很凶悍。



▲即將面臨和首領的決一死戰！



戰鬥舞台和舞台首領們

遊戲全部過關必須通過８場舞台。戰鬥舞台除了所介紹的外，總共有10種。按特定的條件所衍生的舞台也各不相同，呈多方面進行。



殖民地　牛刀小試的舞台。沒什麼困難，首領和嘍囉都不如想像中的強。

宇宙航空母艦　地板一塊塊爆炸的舞台。此處的首領是多向舞台展開關鍵

月基地　房屋林立幢幢相關，令人有摸不著路況的困擾。

海底　舞台很簡單，但首領和嘍囉們可都不好惹。

密林　泥沼遍地，令人寸步難行。十面鬼首領十分厲害棘手。

沙漠　以金字塔為目標前進，有流砂為阻礙，戰鬥力很難發揮。

月球（表面）　用某一種方法可超越時間。這場舞台的嘍囉攻擊相當猛烈。

火星　火山爆發，岩漿四溢，如果沾到必死無疑。



ACT 8M

快打刑事

ラッシング・ビート

RUSHING BEAT

傑力可・¥8700

92.3.27 發售

技巧豐富的行動遊戲

近年來流行的格鬥遊戲又登場囉！2人同時玩或互相對抗皆可。找個朋友共同完成遊戲，會很有意思，若採對抗模式，互相較技也很不錯喔！2人同時玩，但把伙伴當做敵人，亦是個好法子。遊戲方式有多種，對於一直想要玩2人格鬥遊戲，卻若於無機會者，這可是個千載難逢的機會喔！

為了配合2人所設計的格鬥遊戲，內容十分地精采，令人感動10倍以上。

3種模式

遊戲共分成單人玩的1P模式，2人同時玩的2P模式，以及對戰用的VS模式等3種模式。

1P在遊戲剛開始時展開，2P從頭到尾都可以參加，1個也可以小心翼翼地獨自前行。

選擇模式時，同一個畫面會有開始的表示記號。可以自行設定難易度。剩餘人數、有無命中同伴的判斷等。2P中的命中判斷項目最好設定在ON，會比較好些。攻擊同伴、使朋友分離的狀況或許會出其不意的發生，真是令人十分地緊張。



▼對戰模式，3回合決勝負，先勝2回者獲勝。

▼1P模式。利古、塔古拉斯可選擇自己喜歡的敵人。



▼2P模式。可以互相協助進行，亦可分開互展開戰。



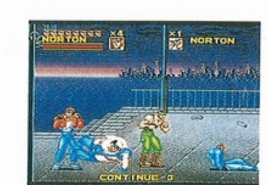
拯救妹妹

舞台地點是在北美虛構的街道一那歐西斯克。數年來這個街道出現了許多新型的興奮劑一「吉卡司」，到底是那一個傢伙撒下這種東西呢！雖然警察誓死要查個水落石出，但興奮劑秘密販賣組織的真相，仍成為一個解不開的謎。

某日，採訪記者瑪麗亞追踪到興奮劑秘密販賣組織的巢穴，並成功地將現場錄影起來，這個邪惡組織的久卡魯知道此事後，誘拐瑪麗亞並將他的錄影帶奪走。但瑪麗亞在被抓走前早已將錄影帶交給他的哥哥利古。

於是，久卡魯把瑪麗亞當人質，脅迫利古交出錄影帶。利古準備隻身前往敵窟拯救瑪麗亞時，突然有個人在前面阻擋他的去路，原來他是塔古拉斯警官：「一塊兒去作戰吧！」

▲利古的妹妹。如今仍被困在敵方，急切希望被救出。



▲為了救妹妹，入須和許多敵人大戰。

利古



那歐西斯克州的警察。武道的朋友，現在和妹妹一起生活。

塔古拉斯

那歐西斯克州的警官。英雄人物，是位十分優秀的人才。

操作技巧純熟，勝利在望

多樣的攻擊

攻擊方式主要有拳打、腳踢、組合技能。操作技巧則很多，五花八門，包準讓玩家們眼界大開。

經常可發現回復用的秘寶及武器，當體力衰退時，會成「發怒模式」；但若欲得到回復寶物仍需再次使用「發怒模式」？

赤手空拳攻擊

遊戲中有各式各樣的秘寶會陸續登場！其中包含數類的武器。有的秘寶拿著就可以使用，有的要投擲才可以使用，若要同時使用困難度較高，必須操作熟練點。

利用武器攻擊

赤手攻擊時，必須考慮碰到敵人的時機、方向來作各種變化。例如，得庫和敵人正面碰上打得不可開交時，可將對方背起來擲在地上；從敵人背後揪打，可使其倒退掉落。若沒和敵人揪打在一起，可用拳打腳踢的方式攻擊。

萬一受到損傷體力減少到一定程度，會形成發怒模式，此刻在一定的時間內攻擊力倍增而天下無敵。必殺技能亦提高許多。宛如哭泣的孩子發怒後全力一搏。



▶投擲掉在車上的刀子。



▶決定滑疊或踢腳。



◀早點使用炸彈！



◀「金」的攻擊。不會同情敵人的傢伙。



▶奪取敵人軍刀並且攻擊。



▶在對戰模式中，互相較技。



▲使用螺絲鉗兇器攻擊的庫達拉斯，原來是反派的摔角選手。



▲律庫投擲庫達拉斯。伙伴們邊戰邊前進，十分有趣。

敵人隨時隨地出現

戰爭舞台的改變，可從空中顏色的變化得知。遊戲剛開始時街道光亮無比，不一會兒變成在黑暗的摩天大樓裡，接著又變成黑漆漆的叢林游擊戰。隨著舞台不斷地改變，敵人的攻擊力，也會越來越強，對方首領的實力亦變非常得驚人。小嘍囉們則依舊保持原來的姿態陸續登場。看來非常恐怖。

敵人是個惡勢力組織，並且召集了許多危險人物。例如以極便宜的代價雇來的「神風」槍彈，販賣興奮劑者，擅於陰險攻擊別人的「波布」，厲害的男子「阿諾魯特」，他原來是位運動選手。每位危險的人物都有一段過去，也有一段心酸史。這些敵人之中，最引人注目的是在各舞台最後等待的敵人們。他們有奇妙的動作及奇怪的攻擊方式，在激烈的戰爭中，製造出無數的笑料，但是這些笑料是作戰的一部份，千萬疏忽不得，別猶豫，快點將他們打倒吧！



◀敵人從巴士中出來，左端的不是敵人。



◀黑暗大廈的屋頂上，也有激烈的戰況。



▶敵人已在叢林游擊戰中等候。



▶喜歡懸掛的敵。使用軍刀。



▲雙面敵人招引同伴。同伴搭車追趕，終於趕到了。



▲卡恩的所長是獨自發怒，看起來筋疲力竭。



ACT　8M

亂馬1/2

らんま½・町内激闘篇

RANMA NIBUNNOICHI 1/2

NCS・¥8800

92.3.27發售

1對1的異種格鬥技動作遊戲

在漫畫或卡通深受好評的「亂馬½」，其7名主角總動員到SFC上，以1對1的對戰方式展開遊戲。

遊戲模式有1人玩的、2人對戰、或可變更難易度的。在無限時下的3次比賽中，以贏2次者為勝。



▲使用技巧消耗對手的體力。

1人模式

在1人玩的模式中，你要操作主角亂馬，每一舞台與某一人戰鬥，共有6個舞台，即要與6人戰鬥，在各舞台開始之前，可先選擇亂馬（男）或亂馬（女）。

在舞台2、4過關之後，會有加分舞台，這是以八寶齋、科隆為對手進行副遊戲。全部舞台過關後，即可看到最後的結束畫面。



▼選擇亂馬（男）或（女）。



◀2勝舞台的過關、可到下個舞台。



▲打倒敵人時會高呼勝利者的名字。



▲這是加分舞台畫面，在天道道場與八寶菜戰鬥。

對戰模式

在對戰模式中，你可從主角亂馬、玄馬、小太刀、九能、風林館高中校長、珊璞、響良牙等7人之中，選擇自己喜歡的角色來對戰。雖然相同的角色不能互相對戰，不過亂馬（男）卻可以對亂馬（女）。



▲背景是隨機變化的。



▲可與喜歡的角色對戰。



▲亂馬男、女的對決。

在輔助模式中可多更設定

在輔助模式中，可以變更以下的遊戲事項：1人模式中的敵人強度，提升至4階段、接關的次數、A、B、X、Y鈕的操作設定。

另外，除了可以聽效果音或BGM之外，也可以變更モ／ラル或立體音響的輸出設定。



◀可以變更操縱器之A、B、X、Y鈕的設定。



◀這是輔助畫面。

目標是獲得「町內武鬥大會」冠軍

在亂馬所住的地方，有一項很重要的祭典大會，即町內武鬥大會，優勝者可以到中國旅行，於是亂馬很欣然地參加比賽。

這是1對1的比賽，共要與6人對戰，就先以此得勝為目標吧！

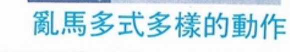




▲亂馬要與6人對戰。

介紹全部6個舞台及對手

舞台	對手	說明
舞台1	玄馬	在下著小雪的商店街上。
舞台2	小太刀	可以看街市夜景的大樓工地。
舞台3	九能	在面積寬廣的九能家的走廊下。
舞台4	風林館高中校長	風林館高中富夏威夷情調的校長室。
舞台5	珊璞	舞台5的大瀑布前吊橋為戰鬥鬥地。
舞台6	響良牙	在大樹林上，人種稀少的山中。



亂馬多式多樣的動作

亂馬為了能獲勝，必須具備十八般武藝，在16種多采多姿的動作中，尤其以火中天津甘栗拳等4種必殺技，能給予敵人大損傷。此外，只有亂馬男能使用回旋踢，只有亂馬女能使用回旋肘擊。而敵人的攻擊，當然可以防禦。

亂馬動作操作法

技名	操作方法
上段拳	Y鈕
下段拳	Y鈕+▼
上段踢	B鈕
下段踢	B鈕+▼
飛　踢	斜跳中+A或B或Y鈕
垂直上踢	垂直跳中+A或B或Y鈕
上　拳	Y鈕+▲
直　拳	Y鈕+進行方向◀▶
二起腳	B鈕+進行方向◀▶
滑　踢	B鈕+進行方向斜下◀▶
飛回旋踢	B鈕+進行方向逆◀▶
飛回旋肘擊	B鈕+進行方向◀▶
火中天津甘栗拳	Y鈕連按
飛龍昇天破	B鈕+Y鈕同時按
大　車　輪	A鈕
過　肩　摔	Y鈕+進行方向◀▶



▲有上段防禦與下段防禦兩種。

▲亂馬女的回旋肘擊。



◀快速拳擊連打。



◀用兩手畫大車輪。



◀超強力的上擊。





◀很帥的過肩摔。



6名對戰對手多采多姿的攻擊技

與亂馬對戰的6名對手各有千秋，有的是徒手戰的，也有的僅用武器比劃的，因此，攻擊技巧幾乎是那個角色原創的，即因對手個性的不同，而有不同的技巧。而在對戰模式中，似乎也可以期待個性與個性的吻合。



風林館高中校長

他是亂馬所讀之高中的校長，也是九能、小太刀的父親，感覺上他活著的目的就是欺侮學生。他會使用理髮推子、球瓶、甚至DDT等道具來攻擊。


▲他手持理髮推子，不停地揮舞者。


▲手持剪刀，想把主角剪掉。


▲噴DDT，如果被噴到就死定了。

▲從人中噴出夏威夷式火焰。


▲投擲椰子螃蟹。



▲投擲鳳梨形炸彈。


▲爆破前方的地面。



▲不停地回旋理髮推手。

玄馬

他是亂馬的父親，也是第一代的「無差別格鬥早乙女」之流、一碰到水就會變身。常為了私慾而不顧他人，手下不留性，是一個野心勃勃的人。



▲發射熊貓氣功彈。



▲面向對手用身體猛撞。

九能

他是風林館高中劍道社的主將，也是高中劍道界所期待的超級秀，由於不知亂馬、女皆是同一人，因而喜歡女亂馬、敵視男亂馬，擅長操縱木刀。

快速連打

▲以飛快的速度撞擊對方。



▲從刀的尖端放出雷鳴給對手。



▲衝擊會傳到地面影響對手。

珊璞

她是中國女傑族的姑娘，自從在中國被女亂馬打敗之後，即一直想報復，結果卻愛上男亂馬。一碰到水就會變身為貓。是與女亂馬相似的類型，身輕如燕、動作敏捷。





▲以猛速用身體撞擊對方。


▲巧妙的高飛踢。



▲揮動青龍刀砍殺對手。

小太刀

她是聖黑倍雷女學院格鬥新體操的選手，也是九能的妹妹，使用棍棒、鍛帶等新體操道具為攻擊武器。



▲可同時揮舞好幾根棍棒。



▲頭上會掀起黑玫瑰旋風



▲可用鍛帶拉住遠距離的敵人。



▲讓對手的腦袋落地。

響良牙

他是亂馬的情敵，一碰到水就會變成一條小黑豬，擁有比亂馬多的技巧及威力，擅長接近戰，另外也使用飛行道具。


▲回旋踢、除此之外還可用其他踢技。

獅子咆哮彈

▲當場爆發手掌功。



▲將大絲巾像回力鏢般的丟出去。還可用其他踢技。



▲挖地面、丟其破片。

風林館高中校長

技名	操作方法
上段理髮推拳	Y鈕
下段理髮推拳	Y鈕＋▼
上段球瓶	B鈕
下段球瓶	B鈕＋▼
鐵　槌	跳躍中＋A或B或Y鈕
椰子螃蟹	後斜跳躍中＋A或B或Y鈕
剪　刀	Y鈕＋進行方向◀▶
夏威夷火焰	Y鈕＋▲
DDT	Y鈕＋進行方向逆◀▶
爆　破	B鈕＋進行方向斜下↙↘
鳳梨彈	A鈕
回旋輪	連按Y鈕
過肩摔	Y鈕＋進行方向◀▶

小太刀

技名	操作方法
上段棍棒	Y鈕＋▼
下段棍棒	B鈕
上段長棒	B鈕＋▼
下段長棒	斜跳躍中＋A或B或Y鈕
飛棍棒	垂直跳躍中＋A或B或Y鈕
投　球	Y鈕＋進行方向◀▶
回旋棍棒	B鈕＋進行方向斜下◀▶
回旋踢	B鈕＋進行方向斜下
千手棍棒亂打	Y鈕連按
鍛帶	Y鈕＋▲按著再＋Y鈕
回旋黑玫瑰	B鈕＋Y鈕同時按
腦袋落地	A鈕
過肩摔	Y鈕＋進行方向◀▶

九能

技名	操作方法
上段面擊	B鈕
上段擊	B鈕＋▼
上段撞	Y鈕
下段撞	Y鈕＋▼
跳躍面擊	跳躍中＋A或B或Y鈕
袈裟斬	B鈕＋進行方向◀▶
上斬	B鈕＋▲
噴射撞	Y鈕＋進行方向◀▶
圓　斬	Y鈕＋進行方向斜上↖↗
連　撞	Y鈕連按
雷鳴斬	A鈕
衝擊波	B鈕＋Y鈕同時按

玄馬

技名	操作方法
上段地獄撞	Y鈕
下段地獄撞	Y鈕＋▼
踢	B鈕
腳橫掃	B鈕＋▼
飛　踢	斜跳躍中＋A或B或Y鈕
彎　頭	垂直跳躍中＋A或B或Y鈕
肘擊	Y鈕＋進行方向斜下◀▶
滑　行	B鈕＋進行方向斜逆◀▶
面頰	Y鈕＋進行方向逆◀▶
雙拳擊	Y鈕＋進行方向斜上◀▶
敲　擊	Y鈕＋▲
熊貓氣功彈	A鈕
體　撞	B鈕＋Y鈕同時按
過肩摔	Y鈕＋進行方向◀▶

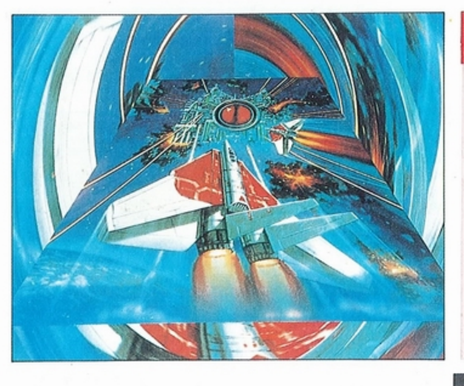
珊璞

技名	操作方法
上段拳	Y鈕
下段拳	Y鈕＋▼
上段踢	B鈕
下段踢	B鈕＋▼
飛　踢	斜跳躍中＋A或B或Y鈕
垂直踢	垂直跳躍中＋A或B或Y鈕
青龍刀	Y鈕＋▲
直　拳	Y鈕＋進行方向◀▶
二起腳	B鈕＋進行方向◀▶
大　踢	B鈕＋進行方向逆◀▶
大腳橫掃	B鈕＋進行方向斜下↙↘
猛擊突進波	B鈕＋Y鈕同時按
青龍刀斬	A鈕
過肩摔	Y鈕＋進行方向◀▶

響良牙

技名	操作方法
上段拳	Y鈕
上段拳	Y鈕＋▼
上段踢	B鈕
下段踢	B鈕＋▼
飛　踢	斜跳躍中＋A或B或Y鈕
垂直踢	垂直跳躍中＋A或B或Y鈕
打小孩	Y鈕＋▲
直　拳	Y鈕＋進行方向◀▶
下段直拳	Y鈕＋進行方向斜下↙↘
滾　動	B鈕＋進行方向◀▶
回旋踢	B鈕＋進行方向斜下↙↘
皮帶上拳	Y鈕＋進行方向逆◀▶
獅子咆哮彈	Y鈕連按
爆碎點穴	B鈕＋Y鈕同時按
用大絲巾	A鈕
過肩摔	Y鈕＋進行方向◀▶

軟體篇



STG 8M

S.T.G

ストライクガンナー

S.T.G

雅典娜・￥8900

92.3.27發售

特殊武器多達15種的超級射擊遊戲

去年在電動版遊戲世界中令射擊迷友們瘋狂熱愛的S・T・G，這回來勢洶洶的投入SFC群星爭霸的行列！

遊戲難度雖較高，但兼具可2人同時聯手攻擊和多達15項的特殊武器，殺敵破陣簡直令人捉狂！

預先選妥適當的特殊武器

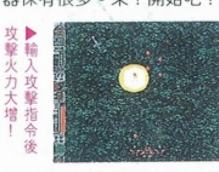
說起這款遊戲最特別的即是它的特殊武器多達15種且又個個威力強大；但是如果在每個舞台中沒有選妥適用的武器反而發揮不出威力，而事倍功半。

武器能量的控制是使用武器時要特別注意的，假如只顧瘋狂毫無忌憚的亂用反而讓能量白白的大量消耗。

這回電動版中原有的武器保有很多。來！開始吧！



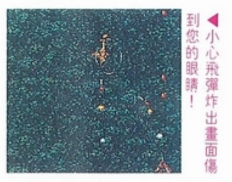
▲特殊武器琳瑯滿目多達15種，眼珠子可別看花，要選妥才行。



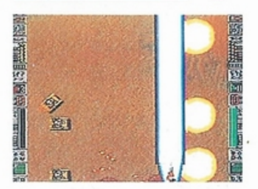
▶輸入攻擊指令後攻擊火力大增！



◀超音波可將敵彈徹底摧毀。



◀小心飛彈炸出畫面傷到您的眼睛！



▲此為特殊武器中殺傷力最強也最大的雷射光。快！向首領發射。

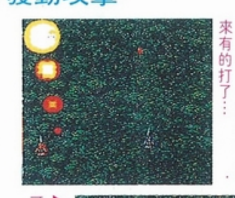
協助F-14改的秘寶解說

協助F-14改的秘寶此回有3種。第一種是能夠將射擊提昇到10級火力的秘寶。第二種是可將特殊武器的能量恢復回滿載的秘寶。第三種則是可將自機的飛行速度加速達3種階段的秘寶。這款遊戲實際上設有一套標準的攻略順序，玩家只需掌握好過關的要領即可。

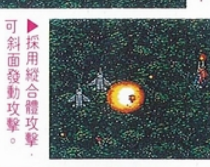
兩人聯手發動攻擊

這款遊戲中不能不為各位介紹的另一種攻擊方法，乃是2人聯手的合體攻擊。攻擊模式分有2種，其一為從自機四週利用巴爾幹砲呈360° 攻擊的縱合體。另一為利用巴爾幹砲做大範圍的橫合體攻擊。方法為按Y鈕即呈縱合體式攻擊，按X鈕即呈橫合體式攻擊，至於要如何運用完全憑當時狀況來調整搭配。沒玩過合體攻擊的人不妨來玩S・T・G。

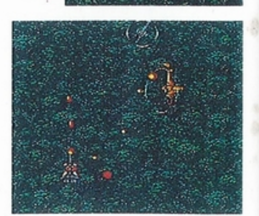
▲採用合體攻擊火力更爲驚人!!



◀戰機小貓兩三隻，看來有的打了…



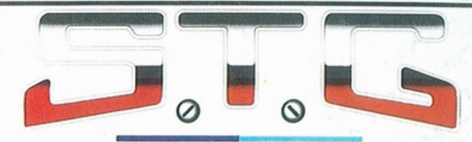
▶採用縱合體攻擊可斜面發動攻擊。



▲縱合體時可無死角360° 的攻擊

一口氣介紹全面攻略的4場舞台！

「S・T・G」全部共有8個舞台任你發揮。通常每個舞台的過程都很長，途中中首領甚至會出現2、3次。劇中的自機首先從秘密基地出發，穿越密林，再由沙漠翻過山岳地帶，飛出海洋。接著舞台漸漸延伸至敵人的宇宙大本營。經過數場激烈的苦戰，終將敵人消滅殆盡。



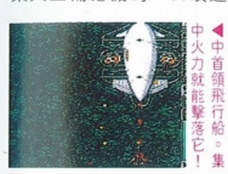
舞台一　密林

為了迎接激烈的戰鬥，從開始就不能吊兒郎當。進入中段，出現的直昇機如果未能趁早摧毀的話，不僅會遭到猛烈攻擊還會被圍攻，有得苦頭吃呢！

另外尚有1關首領巨無霸爆擊機，如果能預先將它的飛彈發射口和砲管破壞，往後對付它就輕鬆多了。

戰鬥告一段落時會有一架大型補給機為F-14改進行特殊武器的換裝和能量的補充。

◀拿到秘寶趕快將武力提昇！



◀中首領飛行船。集中火力就能擊落它！



▲哇塞！這麼大!!卻不中用。

舞台二　密林・沙漠

舞台第2回合的戰鬥發生在密林和沙漠的上空展開激烈的火併。按出現的順序上，首先迎戰的大型戰鬥機威力不可小看，將特殊武器連續向它發射即可一口氣打得它七零八落。

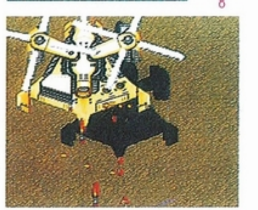
中間出動的戰車雖然也很強但只要抓準它發射彈頭的動向即可巧妙避開。對付2關首領超大型直昇機只要一邊連續發射特殊武器，一邊閃避便能摧毀它的攻擊。



◀體積驚人！可朝8方向開火攻擊。



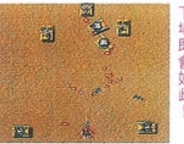
▲此處即為傳說中的安全地帶！躲在這裡戰車可就沒輒啦！



▲連續發射攻擊火箭，沒兩下就OK了！

舞台三　沙漠・山岳

進入舞台3後，敵人的攻擊有如槍林彈雨。中間會有裝甲車軍團密集的火攻要特別當心！稍不留神便會被團團圍住。3關首領巨無霸戰車只要防範主砲的攻擊就沒事。這裡的特殊武器要用自動導向飛彈。



◀未能將戰車消滅，下場即會如此！



◀一瞬間就被戰車團團圍住。



▲大首領巨無霸戰車。拿捏穩閃避竅門，向它的弱點拼命的攻擊！

舞台四　沙漠・海上

輾轉進入第4舞台先要穿越沙漠再抵達海上。從此而來的攻擊皆為一波一波的消耗戰。成群的艦隊組成類似海上堡壘般拼命發射火砲，必須一艘接一艘的將予摧毀擊沈。

中間戰艦大批出籠，並且防備堅強，此時需以傳統火力搭配特殊武器，速將這煩人的東西清除掉。

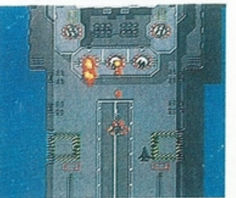
3關首領航空母艦，不僅體積龐大，火力更是驚人！對付它先將砲塔和飛彈口摧毀。這裡的特殊武器以超音波最有效果。



◀成群艦隊集結成海上堡壘。逐波的攻擊。



◀中首領主力艦。這玩意很堅固喲！



▲巨無霸航空母艦出現！堅固無比，不用特殊武器簡直拿它沒辦法！



RPG 8M

超級中国人世界

スーパーチャイニーズワールド

SUPER CHINESE WORLD

文明腦・¥8800

91.12.28 發售

耀岡之都

此行的起點是由耀岡之都出發。首先會謁見秦始皇，並受他的委託去討伐一群盜匪集團。從市井探聽到所需的情報就立即趕往城都南方的若瑟達拉達馬斯之家。此行遭遇到的盜匪都很凶悍，最好能於城都附近就將級數提昇妥當。

遇見若瑟達拉時，出乎意料的竟然會勸說偕同他一塊去北山的天介門修行。說要傳授一招能夠脫離戰鬥的「光輪術」。離開耀岡之前最好先買妥「肉包」和「飛龍蛋」才保險否則…嘿嘿。



◀滯留大陸的目的是要一舉殲滅盜匪集團

進攻天介門

若瑟達拉家的北方有座洞窟。往天介門的路途是朝耀岡之都更北邊可通行的洞窟處。可別搞錯為耀岡之都東邊的三坪山洞窟。北山的洞窟內可從一只寶箱中獲得一頂流線型頭盔。

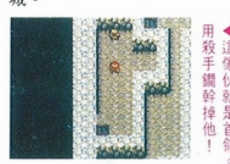
穿過洞窟之後，繞行山道朝北繼續向前方行！抵達天介門立刻就要面臨 2 場比武大賽，如能幸運過關，即可獲一雙蜘蛛鞋和兩把殺手鐧。記著！比武大賽時，可別忘了食用「飛龍蛋」這件秘寶。中途若是被打敗仍舊可繼續開戰奮力一擊。



◀北山的火窟在此！可別搞亂喲！

痛宰強盜頭子

耀岡之都東邊三坪山的洞窟內窩藏了一名叫「石骨」的強盜頭子。從天介門學習到 2 招絕技並添增了一些新裝備，級數又高達10級的這時候，對這種戰鬥應有十足的把握才是。幹掉首領後遺留下一顆謎般的黃珠子。在稟報秦始皇後才恍然大悟盜賊的主謀在大江戶城。





◀這傢伙就是首領。用殺手鐧幹掉他！

攻略流程圖



邁向鄂爾多市之途

啟程趕往鄂爾多市之前，最好先在耀岡之都將「肉包」和「飛龍蛋」買妥再上路較有保障。從耀岡沿著海岸繞過西邊，途中所遭遇到的不是比武就是洞窟等漫長遙遠的旅程。中間還會落腳一處叫「猜拳屋」的地方學習到一種可令體力回復術的功夫，十分有幫助。

抵達大江戶城後竟然聽說最近常有很多男人遭到強暴（雞姦）這種駭人事件。再往市井逗留片刻，由江戶小紋口中得知盜賊的主謀在富士火山。趕緊強化裝備開戰！



◀想找人投靠就一定會找個肯收留的人。



▲大江戶城路途遙遠，準備充足再上路。

決戰幕後主謀

直搗賊窟富士火山的途中，須贏得某處洞窟的比武挑戰才能抵達目的地。

事前預備許多「飛龍蛋」到戰鬥時才能穩操勝算。

賊梟名「大洋鬼」，潛居在富士火山的地下一層。對付他最好採用突擊戰。通常與他決戰時多用忍術或法寶會比傳統攻擊有效。如果不想受傷趕緊可丟「嚇彈」脫身。消滅掉大洋鬼會從他身上取得紅珠子。稍事休息後再兼程趕回大江戶城。



◀多多利用「飛龍蛋」即可輕鬆過關。



▲別吝嗇使用忍術或法寶。

走！去魔幻島尋寶

返抵大江戶城將紅珠子給江戶小紋鑑定來源，從他口中得知此物乃為古時一個名叫「日光礦石場」的國家所產。向江戶小紋求得一艘船即刻啟程返回耀岡之都。

謁見秦始皇將整個事件過程稟報過後，得知原來「日光石礦場」這個國家住於耀岡之都西方大陸的奇幻島上。向奇幻島 出發途中又被勸邀至菲爾利鎮遊逛。老話重提，多準備一些「肉包」和「飛龍蛋」。



◀離開碼頭，航向奇幻島。

菲爾利鎮的歷險

遠渡重洋奇幻島，沒多久向西繼續前進來到了「國王島」。從此處換添一些裝備。兼程趕往於西邊的菲爾利鎮。

踏入鎮後結識了茱麗葉，並接受她的委託去說服她的父親妖精王。妖精王反對茱麗葉和提倡一項「服務到家」農神計畫的羅密歐交往，並把羅密歐囚禁在名為莎士比亞塔的地方。這座莎士比亞塔住於菲爾利鎮南方。塔頂有妖精王親自看守著。假如能夠說服妖精王回心轉意的話，即可獲得許可重新返回市井中，將一種叫「青蛙之門」的寶物到手。另外從這座塔中的寶箱裡，相反的可以購買到我們所需要的秘寶。那件秘寶未來可說是非常有用喔！



▶塔內的寶箱中放有「萬靈丹」。



◀菲爾利鎮。在這兒結識了茱麗葉。



◀由市井鄉民的口中聽取寶貴的情報。

波洋娃娃公主

成功說服妖精王回到市井，茱麗葉再度請託選一樣東西給羅密歐。再從住在國王島上的正義博士手中取得「卡托比指南」啟程往菲利爾鎮的北方。走出湖泊後換搭氣墊船朝西岸的洞窟挺進。西岸洞窟中有位美麗的波洋娃娃公主，看來不該是敵人才是。她會告知「正義之光」的重要性。



◀學會一招能迷惑敵人的「迷幻術」。

尋求正義之光的下落

由娃娃公主口中獲知「正義之光」藏於沙漠南方彼端的一座小鎮席維斯，從這些線索確定了寶物的藏放處所。勒馬回頭再返菲利爾鎮，改變方向朝沙漠東南方向出發，因為席維斯鎮就在沙漠東南方的某處角落。

一番辛苦之後來到了席維斯鎮，並在一個最大的建築物內拜會了吉拉莎特公主。從她口中又獲知「正義之光」目前正被一名住在鎮上西方名巴培爾塔的魔法師所把持。那塔的路程非常遠。

巴培爾塔之內階梯最頂端有 4 把茶壺。接著再由最裡面的茶壺內進入即是內殿。



◀左下的巴培爾塔要往西繞一大圈子。



▲進入茶壺內跳上一層，再來一次，便是阿羅傑的寢宮。

急馳「日光石礦場」

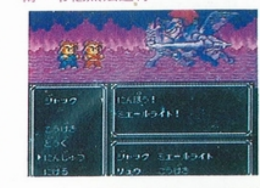
進入內殿後，免不了又要和魔法師艾洛席來法術較勁。如果能將他打敗便可獲得「正義之光」。更有趣的是竟會發現原來茱麗葉的所作所為都是在斯騙羅密歐。為此急忙趕往「日光石礦場」國將真相告訴羅密歐。途中別忘了在菲利亞鎮留下「約會」的留言。

沿著前面往娃娃公主的途徑向南行船再登上陸地朝西前進。洞窟內打鬥得勝後就抵達目的地了。從這將級數提昇至20級，向離此北方一處名叫「幽靈城」的小島出發！那兒有名挾持羅密歐預備征服全世界的雙面將軍。他居住在幽靈城 2 樓的北邊。這雙面將軍有條可隱形的「影絲巾」，此時「正義之光」就能令他無所遁形。



◀穿過這個洞窟即可到達「日光石礦場」國。

▼利用「正義之光」破解敵人的法術，令他無法進行。





RPG　8M

七龍珠Z

ドラゴンボールZ・超サイヤ伝説

DRAGON-BALL Z

萬代・¥9500

92.1.25發售

有效地使用戰爭卡片

避免自動，一定要動手來進行戰鬥。使戰爭卡片的流派和人物的流派一致後再使用的話，可以提高攻擊力，攻擊全部的敵人。最優先的事是配合流派。對於小嘍囉或剩餘HP少的敵人，用星星數小的卡片去攻擊即可。另外，用X鈕來調整參加的人數，將Z和必勝卡片保留來迎戰強大的敵人，相反地，不好的卡片可快點用掉



◀畢可羅用"魔"之卡片攻擊全體人員。

▶利用X鈕來調整參加戰鬥的人數。

在交換所交換救助卡片

救助卡片可以從打倒敵人或競賽勝利時獲得，還可以在交換所購買到。另外，還有只在交換所才能得到的卡片。序盤，恢復系統的卡片必要謹慎地使用。相反地，不需要的卡片可以在交換所換成貨幣。



▲在交換所可以買到數種卡片。

在修行場增加貨幣

在修行場完成戰爭修行時可以獲得金額大的貨幣。這就是用來購買卡片的資金。戰爭修行是在和敵人作戰時不用救助卡片而必須獲得10次的勝利，若在中途逃跑就會被罰款，Z戰士的水準提昇後可挑戰1次戰爭修行。

▶與10隊的敵人作戰。



▶在修行中不能使用救助卡片。

救助卡片一覽表

卡片	點數	效果
尋龍珠雷達	自動	可以得知七龍珠的所在位置。
海龜	6Pt	可以變更5張戰爭卡片的星星數和漢數字。
布馬	3Pt	可以將Z戰士1人的HP恢復為25。
鳥兒	4Pt	可以將Z戰士1人的K 1恢復為10。
烏龍	4Pt	可以將5張的戰爭卡片王更換為新的。
龜仙人	6Pt	可以將Z戰士1人的HP恢復為50。
舞空術	15Pt	可以瞬間移動到恢復所或洞穴的入口。
閻羅王	13Pt	可以將1張戰爭卡片的星星數變更為Z。
神	10Pt	可以使Z戰士1人的HP完全地恢復。
悟飯爺爺	18Pt	可以使1個敵人暫時無法攻擊。
界王	15Pt	可以將Z戰士1人的BP提高25%。
星期五	10Pt	在地圖上使自己不容易遭遇敵人。
琪琪	14Pt	可以將一張戰爭卡片的流派變更為必勝絕技。
仙蒂	15Pt	使Z戰士1人可以攻擊全部的敵人。
花梨仙人	20Pt	可以使Z戰士1人的HP和K 1完全恢復。
普普	10Pt	可以使Z戰士1人的K 1完全恢復。
神龍	60Pt	可以使全部的Z戰士的HP和K 1完全恢復。
占星婆婆	15Pt	可以將1張戰爭卡片的漢數字變成Z。
悟飯	自動	可以使悟飯使出未知的力量給予拉第茲受創。
比克	20Pt	可以使1個敵人的戰爭卡片之力量減弱。
亞奇洛貝	5Pt	可以使亞奇洛培攻擊1個敵人。
月亮與尾巴	80Pt	可以使悟飯大猿化，提昇力量。

用必勝絕技打敗強敵！

和那霸或貝西達這樣的強敵作戰時必須使用必勝絕技。因此，不僅要將必勝絕技卡片保留著，還必需多準備救助卡片的奇奇及閻羅王，如此就輕鬆多了。

Z戰士的必勝絕技有攻擊複數敵人用的，也有對1個敵人做數次攻擊用的，有各式各樣的用途。另外，威力是根據戰爭卡片的星星數之大小而有幾個階段變化。

悟空

在界王星修行後，悟空的必勝絕技會增加界王拳及元氣玉共7種而且還可以使用Z戰士。

當戰爭卡片的星星數是6～Z時，能源波會變化成連續能源波。界王拳是K I消費為10時可以繼續使用。那時，可以使用元氣玉，若持續儲存5回元氣就可以使用超元氣球。

衝擊波———消費K I 2
能源波———消費K I 4
太陽拳———消費K I 6
烏龜波———消費K I 8
界王拳———消費K I 10
界王拳烏龜波－消費K I 10
元氣玉———消費K I 20



▲要持續界王拳，K I是10。



▲超元氣玉的威力相當大。

克林

克林使的擴散能源波是唯一可以使全部敵人受傷的必勝絕技，用於對4～5個小嘍囉作戰時很方便。

氣圓斬是當戰爭卡片的星星數在6～Z時可以變化成連續氣圓斬。加外，氣圓斬對於大猿化後的賽亞人還具有某種效用。

太陽拳———消費K I 6
擴散能源波—消費K I 8
烏龜波———消費K I 8
氣圓斬———消費K I 12



▲消費K I很少，所以多用來對付小嘍囉。

天津飯

僅次於悟空，特有各種絕技。天津飯的能源波和悟空的一樣，當星星數為6～Z時會變化為連續能源波。

使用四身砲時，戰鬥卡片的星數爲6-Z。而氣功砲使用的變化也隨著卡片的星數而變化。二種砲使用KI值都高，命中率也很高。

能源波———消費K14
太陽拳———消費K16
四身拳———消費K115
氣功砲———消費K120



▲集合四身拳及氣功砲的絕技，威力驚人。

比克

比克使的魔貫光殺砲的威力比悟空竹的烏龜波還要厲害。

魔光砲是在戰爭卡片的星星數為4～6時會變化為連續魔光砲，在7或Z時會變化為爆裂魔光砲。

魔光砲———消費K I 4
魔貫光殺砲—消費K I 10



▲比克最大的必勝絕技。

悟飯

悟飯的能源波和悟空或天津飯的有不同的變化。在戰爭卡片的星星數為4～6時會變化為連續能源波，為7或Z時會變化為強力能源波。強力能源波的威力是能源波的 2.5倍。

能源波———消費K14
魔閃光———消費K15



▲其威力在強力能源波之上。

樂平

操氣彈是當戰爭卡片的星星數為6～Z時會變化為特大操氣彈。

不管是哪一種必勝絕技，當戰爭卡片的星星數很小時都會被敵人躲過。亞姆查的操氣彈被躲過可再次襲擊。

烏龜波———消費K I 8
操氣彈———消費K I 12



▲被2次躲掉的情形很少。

餃子

餃子的超能力和其它的Z戰士的必勝絕技不一樣，不會對敵人造成傷害，但是可以停止敵人的攻擊，並使敵人無法躲過Z戰士的攻擊。這是餃子才有的特殊能力。

超能力———消費K I 6
多多波———消費K I 8
心理攻擊——消費K I 16



▲餃子的超能力可停止敵人的行動。

在修行場提高K I的最大值！

在修行場的氣功修行，可以以1次的挑戰將K I的最大值最高提高到5。必勝絕技的威力愈大消費K I也愈多。特別是悟空，他的界王拳和元氣玉都需要很多的K I，在和拉第茲作戰前需最大值。



◀以連射按鈕來提高士氣。



◀K I的最大值沒有超過最高。

軟體篇

軟體篇

從拿蒂茲手中救出悟飯！

某日，悟空的哥哥拿茲突然來到地球，他把悟空的兒子悟飯帶走了，故事就從這裡開始。

首先，在海龜家獲得龍雷達之後，以七龍珠有反應的西北方為目標，悟空和比克便飛奔而去。在這裡，悟空和比克倆如果有一方被打倒了，這個遊戲就結束了，請小心！



▲拿蒂茲誘拐悟飯。

▲從海龜家的3人中獲得救助卡片。

救出普普

根據人們的說法，有頭上包著頭巾的人物在找尋悟空。在某個地方，如果能救出來被改造人所囚禁的普普的話，就可以獲得救助卡片"悟飯"，它是要打敗拿蒂茲所必備的。



▲救出普普。



▲打倒了４個改造人。

進入山賊的洞穴

隨著七龍珠的反應向前行，就發現了一個洞穴，拿蒂茲正在洞穴內等候著，但是這是生化人偽裝的假物。在洞穴內或密封艙中會有救助卡片。



▶在洞穴內的穴中會發現救助卡片。





◀洞穴中並不是常常都有救助卡片。



▲在洞穴內，拿蒂茲的樣子是…



▲現出原形的改造人。

恢復所

在對序盤或嘍囉人物而苦戰時，請一邊在恢復所恢復HP、KI，一邊在附近努力戰鬥吧！



▶完全恢復了全部戰士的HP和KI了。

對拿蒂茲之戰

通過洞穴後，終於要和真正的拿蒂茲對決了。悟空們的任何攻擊都打不到拿蒂茲，只能徹底地防禦著。但因為悟飯的闖入，他們就快要受到拿蒂茲的重創了。請將比克有的K１和必勝絕技卡片保留到這個時候再使用吧！



◀通過洞穴後，拿蒂茲正等在那裡。



◀悟空的攻擊也打不到。



◀突襲拿蒂茲的悟飯。



▲為了打敗拉迪茲，悟空只得捨身地攻擊他。

１年後賽亞人到達地球

在拿蒂茲的故事之後１年，兩個更強大的賽亞人來到了地球。

在拿蒂茲之戰中勝利卻殞命的悟空到界王星去接受修行。另一方面，悟飯則從比克之處接受修行。



◀接近地球的２個賽亞人。

悟飯的修行

在悟飯的修行中，可以使用必勝絕技，但是必須不使用救助卡片而打倒比克喔。一邊轉著靠近恢復之泉，一邊用星星數小的卡片來戰鬥吧！星星數大的卡片請為悟空而保留著吧！



▶悟飯的修行是打敗比克。

悟空的修行

悟空在做界王拳的重力克服和與界王的作戰時，不可以使用必勝絕技，但是可以使用救助卡片。可以利用悟飯修行時保留的星星數大的戰爭卡片和閻羅王等等救助卡片來進行戰鬥，也可以利用救助卡片來做HP的恢復，請儘可能不要經由恢復所來做恢復。



▲克服界王星的10倍重力之修行。



▲必須打倒閻王才行

集結Ｚ戰士！和２個賽亞人對決！

與拿蒂茲之戰後經過了一年，２個賽亞人到達地球了。另一方面，龜仙人們喚出了神龍，使悟空復活了。在悟空到達之前，Ｚ戰士們必須不靠悟空而和賽亞人作戰。首先是分佈在地圖上的可利林們和４位Ｚ戰士合流。悟飯如果被比克所打倒，遊戲就結束了。其它Ｚ戰士也絕不能被打倒，這一點必須特別注意。和賽亞人作戰時必須準備齊全，小嘍囉的水準也提高很多。



▶到達地球的貝西和那霸。



▲首先是找出克林以及亞姆天津飯、餃子這４人。

得到"亞奇洛貝"

給亞奇洛貝某張救助卡片時，就可以獲得救助卡片"亞奇洛貝"。它對大猿化後的賽亞人能發揮效用。首先是在交換所購買救助卡片"仙蒂"，然後去會見烏龍。把"仙蒂"卡片給烏龍，就能獲得某張救助卡片，再把這張卡片交給亞奇洛貝即可。



◀非合作關係的亞奇洛貝。

對賽亞人之戰

和賽亞人對決時，首先是以和賽亞人作戰拉開序幕的。在和賽亞人作戰時，先從星星數小的卡片用起，必勝絕技請保留下來和那霸作戰時再使用。



◀首先和１個賽亞人對決，再來和５個。

悟空的到達

悟空在界王星的修行愈久，回來的時間愈遲，如果修行很快的話就可以在賽亞人之戰時到達。也可以故意延長賽亞人之戰來等待悟空



▶悟空的到達會產生時差。

對那霸之戰

打倒賽亞人後的下一個對手就是那霸。那霸的攻擊力很強，為了不受到集中攻擊，必須用５位Ｚ戰士傾注全力來作戰。



◀使用必勝絕技來對賽亞人的那霸作戰。



悟空在的話作戰會輕鬆很多。

對貝吉達之戰

打倒那霸後，悟空和貝吉達會轉移戰場去做一對一的決戰，在界王星的修行使悟空身懷界王拳及元氣玉，他將要和貝吉達一對一對決。一方面，悟飯和殘存的Ｚ戰士也會來到那個戰場去幫助悟空作戰。貝吉達是用悟空的界王拳打能打敗的強敵。而救助卡片琪琪也是必需品。



▲悟空和貝吉達的戰鬥展開了。



▲貝吉達用超過悟空的界王拳的攻擊力來反擊悟空的界王拳。



▶悟飯們正要前往悟空所在的地方。





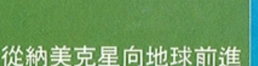
▼最大的必勝絕技加利克砲爆裂。



◀遲來的Ｚ戰士和悟空合流。



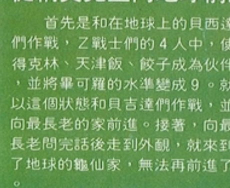
▲悟空的元氣球可以給貝吉達的重創。



秘 技 檔 案

從納美克星向地球前進

首先是和在地球上的貝西達們作戰，Ｚ戰士們的４人中，使得克林、天津飯、餃子成為伙伴，並將畢可羅的水準變成９。就以這個狀態和貝吉達們作戰，並向最長老的家前進。接著，向最長老問完話後走到外觀，就來到了地球的龜仙家，無法再前進了。



▲來到地球的龜仙家，回到了故事竹最初時。



▲進入最長老的家後再到外面。



▲沒有回到納美克星的方法，而且也無法再往前進行了。



RPG 8M

創世降魔録

ソウルブレイダー

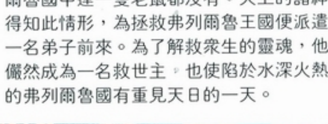
SOUL BLADER

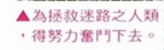
艾尼克斯・¥8800

92.1.31發售

神的弟子與人間的慾望交戰！

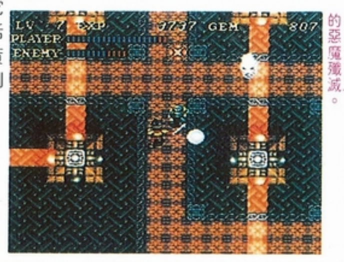
故事發生在一個叫弗列爾魯王國，由神的徒弟和惡魔交戰展開一場廝殺！弗列爾魯國中有位馬格里國王，是位相當貪婪的人，他傳令下去要天才博士雷歐製造一種機械，可以召喚惡魔，於是真的出現帝斯多魯魔王，它和國王簽訂以活的生命來交換黃金。結果在弗列爾魯國中連一隻老鼠都沒有。天上的諸神得知此情形，為拯救弗列爾魯王國便派遣一名弟子前來。為了解救眾生的靈魂，他儼然成為一名救世主，也使陷於水深火熱的弗列爾魯國有重見天日的一天。





▲為拯救迷路之人類，得努力奮鬥下去。

▶開始的時候這位老人化成靈魂來幫助您



◀在複雜的各種迷宮之中和怪物們開戰最終目的乃在將那那些吃人心的惡魔殲滅。

人物介紹

●主角

創造天地之神派遣來的神之弟子。劍術高超及負有正義感。



●麗莎

雷歐博士的女兒。因博士被國王強行帶走，現今只剩下她一個人。

●雷歐博士

受了國王脅迫，不得已只得製造一個召喚惡魔的機械。現今居所不明。



●馬格里國王

是位相當貪婪無饜的人。他和魔王簽定契約攜聯手毀滅這個世界。

主角達成目標的歷程

開　戰

用黃金交換來的生物靈魂，都被放置在迷宮中怪物之巢穴裡。如想要拯救這些生靈得先將這些怪物幹掉，巢穴一旦停止行動，趁機利用這個時刻去救出那些生靈



▼全部將他們幹掉，外形也跟著變化。

▲這是魔怪的巢。將出現之敵人一網打盡

解　放

一旦停止行動，你可以乘坐怪物之巢去搭救需要您搭救之生物，開啟封印解放它們的靈魂。如此一來生物們可恢復其本來之面貌，過著和往常一樣的生活。



▼可以從解救出來的人口中得知一些事情

▲試著乘坐變形後之巢看看滋味如何…？

蒐集情報

被解放的生物，不管是人類、植物或者是動物都會說話。可以從他們口中得知一些重要情報，或許也能取得貴重之秘寶。所以最好先向他們探聽一番。



▼這個時候可以得知一些秘密寶物。

▲將密封著的靈魂，一個個地解救出來。

擊敗頭目朝下一個舞台前進



變化多端的主角戰鬥動作！

劍 2款招式任您使用

橫斬－B按鈕

揮劍橫著砍向敵人之特技。並不是只有劍道和攻擊力就可以，還得再加上自身的攻擊力道，如果您的級數愈高段的話，就愈能輕而易舉地將敵人打敗。揮劍橫砍之範圍相當廣泛，所以當敵人人數衆多之時，此項戰法對您比較有利。



▲利用牆壁作戰，可以輕輕鬆鬆地打一場勝仗。

◀對敵人發出凌厲攻勢狠狠砍下去，有意想不到的攻擊力。

縱斬－L、R按鈕

揮劍直劈，只有敵人在正前方才能施展。要攻擊敵人時只消用力揮劍便足以令敵人吃不消。出鞘之劍，若有其他寶石它也可以吸得起來。



▲利用螃蟹走路的方法，一邊橫著走，一面後退攻擊，如此戰法比較不會受到襲擊。

螃蟹步法－L、R按鈕

按下L、R兩鍵之後，再操作＋鍵，便能固定主角的方向。對於緊逼不捨的敵人，您也可以一面往後退一面攻擊。



◀有位曠世奇男會教您一項功夫，那就是螃蟹走路的方式。一旦和怪物交戰，如果使出這種武功，屆時便天下無敵了。

魔法－Y按鈕

按下Y鍵時，便可以從靈魂中發射出魔法來。在施展魔法時一旦打倒敵人便可以得到非常貴重之珠寶。



▲魔法不可能無師自通，必須要有人教才可能學會。

▲和敵人站在同一直線上的話，只消一發就能將之擊倒。

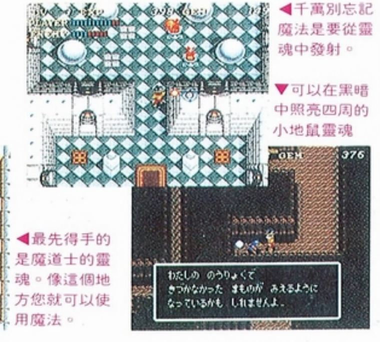
◀如果是魔法的話，敵人也會像這樣。

要好好利用靈魂！

環繞在主角四周的光球就是所謂的靈魂。它原本和主角住在同一個天庭裡，為了助主角一臂之力不惜變形。在一連串冒險生涯中，如能遇到天界的居民的話，靈魂便能增加一些威力。它既可發射魔法，也可以在黑暗中發光照亮四周，同時也可以發現四周有無陷阱。



◀最先得手的是魔道士的靈魂。像這個地方您就可以使用魔法。



◀千萬別忘記魔法是要從靈魂中發射。

▼可以在黑暗中照亮四周的小地鼠靈魂



▲小地鼠靈魂置身於何處，甚至現在在什麼地方也不知道，看這個樣子，想要再回到原來之來時路只怕並非易事。

軟體篇

RPG 10M+64KRAM

超級伊忍道

スーパー伊忍道・打倒信長

光榮・¥11800

92.3.19發售

即使模擬遊戲也可享受戰國ＲＰＧ的樂趣

事情源起「天正伊賀之亂」

在華麗的戰國時代，全國各地激起一陣情報蒐集戰略，這全拜各大諸侯處心積慮想謀篡所賜。

天正９年織田信長侵打伊賀，史稱「天正伊賀之亂」而伊賀忍者散佈在各處。

▲年輕有為的主角，和上忍百地丹波相約一同追討織田信長！

主角伊賀忍者，當「天正伊賀之亂」發生時，伊賀之上忍者百地丹波接到「推翻信長」之指令，並脫離伊賀。而玩家正要扮演那位主角。



▲有４萬名織田軍攻打伊賀之鄉。



此番織田信長是個惡棍

此款遊戲最終之目的就是要打倒織田信長，恢復昔日的光榮。而您就是伊賀忍者新生代的一輩，為打倒信長四處修行。不過這條道路可得走得相當艱苦。

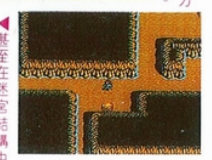


▶街道相當寬，趁機打聽些馬路新聞。



◀戰鬥採指令輸入方式，敵人有一～三種。



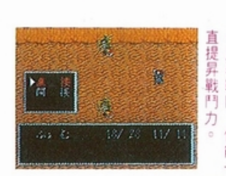


◀甚至在迷宮結構中內部還是相當地廣。

基本系統是ＲＰＧ

此款遊戲能讓您同時享受到ＳＬＧ和ＲＰＧ的樂趣，此乃對應模擬遊戲之系列第３款作品。基本系統是採用ＲＰＧ，和戰國各大諸侯合戰之ＳＬＧ型態。地圖不包括沖繩在內。

◀地圖是整個日本版圖，看來相當廣大。



◀反覆戰鬥，便能一直提昇戰鬥力。



▲旅館中可以結識一些同伴。

後半段也有模擬遊戲

遊戲後半部則是描寫一群反信長的諸侯連手推翻政權，並和信長在近江四周展開一場廝殺。合戰可以切換成模擬戰爭遊戲，當然也可以使用普通戰鬥和戰術之特殊攻擊哦！受雇於諸侯且來到此地蒐集情報等諸侯如此類保守之作法的可信度很高，又為聯合作戰修建地道也勢在必行。



▲日本全國各地都加入合戰。



▶合戰仍採棋盤戰來決勝負。

以交談方式結交伙伴

遊戲中對話是相當重要的一環。除了可藉此蒐集情報外，結志同道合的伙伴也相當重要，所以同伴之「可信度」要相當地高。必須要在旅館和他們各別交談。「可信度」一旦無法提昇時，繁瑣之面談手續乃勢在必行。總而言之，必須先和每人交談後再決定。



◀在旅館試按下面指令便可以和人物會面。



▲大多數人都想和名人結交。

職業不同特技也不同

在此登場的人物高達50人以上，都是一些歷史知名人物，可依您的意志而行動。伙伴至多２位，職業有16種之多。包含各行各業諸如忍者、僧侶、道士和侍衛４類。他們都保有原有之個性特徵，只不過施展之法術和真實情形有所出入罷了。

職業	特技
忍者	會使用忍術，攻擊力也很強。
僧侶	會施使仙術來恢復體力或防禦攻擊。
道士	會使用攻擊系之妖術。攻擊力不高。
侍衛	不會施展法術，攻擊力道很強。



▲算命先生可幫您預測未來。



◀組隊相當重要。

狀況合適可以更換成員

遊戲中同伴間經常會出現離別的情形。離開的伙伴會先在原處停留一段時間，隨即開始獨自行動。不過偶然會和以前同伴不期而遇哦！

旅程中會發生各種狀況，為適應突發狀況，因應措施是必要的。您可隨時更換一些效率較高的伙伴。



▲選一些能力較強的人結伴。



▶以攻擊系或是咒文系決定隊伍。



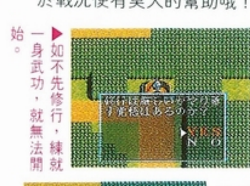
◀以攻擊系之組合也行得通。

須靠修行來學「術」

主角忍者對忍術可以說是一竅不通。為成為首屈一指的忍者，首先要到全國９大「修驗場」修行，學習武術。所謂修行便是要將指定之物帶回，一旦通過此項考驗，才可以再去學習新的武術。

武術相當地重要，在一般戰鬥中如能施展法術，對於戰況便有莫大的幫助哦！

又，即使ＳＬＧ戰役中您也可以施展水柱、渦炎、地震、閃電、火虎雷龍等６種忍術，使用高效率忍術乃致勝要點。不過敵人也會使用忍術，所以雙方可謂勢均力敵。



▶如不先修行，練就一身武功，就無法開始。

◀指定的東西應該都可以在洞穴中找到。



▲武術看起來都相當具有震撼力。



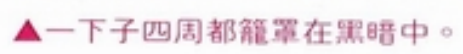
▲合戰時使用忍術乃是重點。

目標鎖定安土城

您在地圖上移動時，走路之距離：時間也都跟著移動。畫面上也忽明忽暗的，可從畫面上看出現在的時間是白天、中午或晚上。它還會計算日子，夕陽沈入天際就算過了１天。照此算法來看，從遊戲開始到天正30年１月止，大約經過了20年，那就意味著您必須在這個時間之前，將織田信長打敗，遊戲才算真正地功成圓滿，看來可真是嚴苛呀！



▶如果按外邊地圖一直走的話，會不支倒地。



▲一下子四周都籠罩在黑暗中。



◀對付信長這種人可不能再拖延下去了！



軟體篇



RPG　8M＋64KRAM

魔幻精靈卡

カードマスター・リムサリアの封印

CARD MASTER

HAL研究所・￥8900

92.3.27 發售

卡片王牌之ＲＰＧ

以往的ＲＰＧ是以劍和魔法為戰鬥的主力。在這款「魔幻精靈片」中，新的卡片也是以同等的水準來處理。也就是說：有新的戰鬥系統出現了。主人公魯克斯也是以過去的ＲＰＧ所沒有的職業—卡片王的姿態登場的。他是這款遊戲世界中唯一的卡片王。他是用蘊含在卡片裡的力量來打敗敵人。敵方人物的卡片和組織成員也是以卡片來表示，受到了卡片的拘束。

令人意外之故事的展開正等候著玩家們。

何謂卡片王？

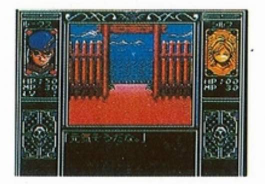
上款遊戲的舞台是艾雷梅因島，在島上聚集了神秘的力量及可以將神秘力量封入卡片的術者。能夠使用封入卡片中的力量的人也只限於這些術者。但是，唯恐該力量被用於不正當之途，所以術者們只把該秘技傳授給他們一族，徹底地固守著秘密。而操縱該秘技的人正是這位「卡片王」。

不久，卡片的力量被操縱自如時，他便以連使用魔法都打敗不了的術者及卡片王的姿態出現，為了維持國家長久的和平而奮鬥。

此故事的主人公—魯克斯的雙親也是卡片王。



▲在戰鬥中使用魔法卡片就如同魔法一樣。



▲風之精靈—希魯夫是魯克斯的雙親遺留下來的精靈卡，是最早持有的。



▲章節繼續進行時，不僅是希魯夫，還會有各種精靈陪著同行。

各式各樣的迷宮

此款遊戲幾乎全是以３Ｄ完成的。迷宮當然是３Ｄ，就連屋外也是３Ｄ。城鎮中是左右捲軸， 360° 旋轉後就是１周。

在迷宮中，轉彎時並不是一瞬間就變換了方向，而是卡咯卡咯捲著變換方向。相當地精緻。

另外，在這款遊戲的世界中，到處充滿著迷宮、森林、岩石場、城鎮等等的舞台。在故事的進行當中，持續地往前行進時，迷宮也跟著一直變換。那時，因為是從應該前進的迷宮開始的，所以，要求做遊戲競賽時，不會迷失在迷宮和迷宮之間。



▲這可以說是３Ｄ城樓固有的城樓之內。



▲可以看見藍天的森林迷宮。就連野外的迷宮也很精緻。



▲岩石結構的迷宮。這是屋外，卻有洞穴的樂趣。



▲在迷宮內轉彎時，就是這樣卡咯卡咯地捲軸的。

３Ｄ世界的冒險

在城鎮中準備

在遊戲開始時，魯克斯沒有任何裝備。如果一不小心忘了這件事就出城去開始冒險的話，就必須空手和敵人對打了。因此，首先必須到武器店去購買武器。到手的武器和防禦器具別忘了要裝備在身。另外，也請記得準備恢復秘寶。在冒險之初，魯克斯不能使用恢復咒文，因為即使是記得，它的ＭＰ也不是高到可以無限次地使用。

在這個世界中，卡片是在占卜店賣的。這是其它ＲＰＧ所看不到的事。在這裡有賣封入魔法的魔法卡片。另外，當魯克斯所持有的精靈被敵人打到或精靈卡被擊破時，可以付錢治癒它們。

做好萬全的準備後，就可以出城去開始冒險了。



▲旅館。恢復和住宿是當然的，也可儲存。



▲購買更好的武器來裝備吧！這是強壯的老哥所經營的。



▲在此款遊戲初次登場的魔法卡片店。可以收集到很便宜的卡片。

相見與別離

遊戲開始時，魯克斯除了精靈卡—希魯夫之外，沒有和任何人組成隊伍。但是，只要想做某一件事時，馬上就可以和它們成為伙伴。另外，故事繼續進行時，會因為意外的展開而別離，章節變換時，成員的名單也會改變，這使得故事內容豐富很多。成員更換是故事進行必要的過程，但並不是意味著可以自由地更換他們。也就是說：必須像讀故事書一樣，一張一張地翻著書頁使故事向前進行。



▲想成為伙伴的人是以卡片的姿態登場。



▲初次見面時說了這樣的話，誰都能成為伙伴。

主要的登場人物



▶阿夫因：精靈的青年。職業魔法劍士，使用各種魔法。

▼阿拉恩：職業劍士。魯克斯的幼年同伴。

◀神宮：守護巴爾尼巴神殿，會使用強力的魔法。

◀阿克斯：職業騎士。多夫族的戰士。力量強大。

▼魯克斯：職業卡片王。遊戲的主角。

◀雷諾克：職業賢者。魯克斯的養父，精通於說故事及傳說。

▶莎拉：職業僧侶。由阿克斯撫養長大。

▶迪法拉：職業魔法師。阿拉恩的部下，謎樣美少女。

風格不同的遊戲系統

迷宮內充滿敵人

在迷宮中當然到處都有敵人。有時一轉彎方向，馬上就遭受敵人的攻擊。而且，從後被面襲擊時，還必須一個一個回頭去應戰，戰鬥的畫面相當細膩。

當敵人是複數的時候，會以組成隊伍的形式出現。

這時就像攻打眼前的敵人一樣容易擊中。

在戰鬥中，敵人是以動畫微微行動的，這使戰鬥畫面生動許多。例如，蜥蜴系的敵人就是微微地張合著口及吐舌頭。在迷宮各處也有固定的人阻礙魯克斯前進。



▲敵人有時候會以這種漂亮的隊伍出現。



▲仔細觀查便會發現，同樣的人物也有好幾種模型。

將卡片運用自如

卡片分為精靈卡和魔法卡片兩種。

精靈卡被封入了精靈，卡片王就是從這種卡片將精靈召喚出來。被召喚出來的精靈就以組織的成員加入魯克斯這一方，和魯克斯一起並肩作戰。精靈每次向前進一步，體力和魔力就會恢復，是非常有用的傢伙。

魔法卡片可以在城鎮中的店裡輕易地買到，這種卡片被封入了魔法，在戰鬥中使用的話，會得到各式各樣的效果。攻擊的魔法卡片也有屬性，使用的強數愈多，帶給敵人的傷害也就變得愈大了。



◀畫面右上角的黃色女性是風之精靈希魯夫。



◀用兩張火魔法之卡片的攻擊。



▲總是臉色沈著的希魯夫戰鬥中也會有這種恐怖的表情。

▲使用3張風之卡片時威力會提高很多。請對土的屬性使用吧！

辨別敵人的屬性

出現的敵人有火、水、土、風、人五種的屬性。這是不管敵人還是我方都存在的，是決定戰鬥時的有利或不利的要素。火的屬性比風強、風比土強、土比水強、水比火強。這是一種輪轉的關係。而且，「人」的屬性是不管對哪一個都是對等的。

因此，在戰鬥時，必須將敵人的屬性分辨清楚，用該屬性最棘手的對手屬性去攻擊它，這才是最聰明的戰術。

屬性可以從卡片外框的顏色看出來，易於確認。

人　風　火　水　土

希魯夫　風

擁有可以擊碎雷電等岩石的攻擊魔法。

依夫里特　火

火焰的魔人。可使用多種火系魔法，把敵人燒盡。

瑪利特　水

最拿手的魔法是可以把敵人扔到激流用水泡困住

達歐　土

可以向敵人投擲飛石和引發地震。

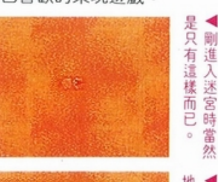
利用便利的機能

可能有不少人會認為，3D迷宮的道路容易令人迷失，很棘手或測繪地圖是很麻煩的事。關於這一點，您就不用擔心了。當您不知道自己正處於何處時，可以看看地圖。這個地圖會自動地將您通過的道路記錄下來，非常有用。另外，在畫面下方。一直都會出現指南針，可以讓您知道自己正向著哪一個方向走。

此外，還有可以變更視窗顏色的功能，您可以用自己喜歡的來玩遊戲。



▲可以調整您喜愛的視窗顏色。什麼顏色不會使眼睛疲勞呢？



◀剛進入迷宮時當然是只有這樣而已。

◀一直往前進行著，地圖也就如此形成。

第1章「出發」

魯克斯是現今世界中唯一的卡片王，正過著和平的日子。但是，卻因為與幼時同伴的再會而被引導到冒險的旅途上。

在這裡，讓我們來看看從該幕開始的第1章故事。



◀第1章的序幕。故事就從這裡開始。

與幼時同伴再會

住在卡利亞村的魯克斯正過著和平的日子，日夜地在做卡片王的修行工作。他的雙親是在卡爾涅爾的叛亂時，為了保護村子而戰，結果只留給幼小的魯克斯1張封入了風之精靈希魯夫的卡片，就慘死了。

在那樣的日子裡的某一天，在正想走出村子的魯克斯面前，出現了一位青年劍士並且對他說話。他的名字叫阿拉恩，是魯克斯的幼時同伴。他們是在卡爾涅爾叛亂時各自存活下來的，久別重逢卻馬上認出對方了。



▲正要離開村子時突然就出現。那是十幾年後的再次會面。



▲即使是突然被人託付這種事，卻只考慮了一下而已。

向神殿出發

以往都是1個人出現的阿拉恩，現在後面卻跟了1位少女。那就是謎樣的美少女一迪法拉。她是阿拉恩的部下。

阿拉恩委託魯克斯去征服魔物。在魯克斯住的卡利亞村北方有一個巴爾尼爾神殿，據說在那裡，魔物正被召喚著。對於阿拉恩熱心地託付，魯克斯終於接受了。於是就和迪法拉成為伙伴，組成了3人的隊伍。和迪法拉分手後，阿拉恩因為有事不知道去哪裡了。

故事進行到此，這次終於可以離開村子了。整理好裝備後魯克斯們向神殿出發。

▲謎樣的美少女一迪法拉成為伙伴了。這使戰鬥多少輕鬆些。



▲魯克斯一夥人正快速地從卡利亞村向巴爾巴神殿走去。

巴爾尼巴神殿

一進入神殿內，傳說中的魔物確實徘徊於其中。也許在這裡，魔物正被召喚著。為了明瞭這一點，只有在神殿中到處搜尋了。魯克斯一夥人一邊不斷地戰鬥著，一邊繼續進行神殿的探險。在那時，大家的水準提昇了，變得更強壯了。

最後終於來到地下1樓了、不知道他們會先遇到什麼…………。



◀村子裡的老人說了這樣的話。



◀巴爾尼巴巴神殿中最強大的敵人。

背　叛

迷路似地在神殿內行進著，在內部深處有一扇門，正欲進入時卻中了暗算，魯克斯好像被某種東西刺到了。但是卻沒有像會刺人的東西。也許是神經太緊張了吧！如此想著，魯克斯一夥人於是向那扇門走進去。就在那裡有一把閃著奇異光芒的劍，似乎有2個男人守著它。突然間，迪法拉用咒文將2人麻痺了，並奪取那支劍。為了奪取這支劍，她一直欺騙著魯克斯他們。緊接著，阿拉恩也出現了，他表明自己是卡爾涅爾的部下後，就向魯克斯們襲擊而來。這時魯克斯準備要應戰了，但是，因為在入口時被暗算的緣故，身體開始麻痺了。





◀突然間，迪法拉向2個男人做咒文攻擊

▲什麼！有著可愛的臉孔卻做出這種可怕的事來。



▲希魯夫也倒了，自己的HP也只剩3。絕命時刻正是此時吧！





軟體篇



RPG　8M＋64KRAM

創世紀VI

ウルテイマVI—偽りの予言者

ULTIMA VI

波尼卡尼恩・¥9800

92.4.3 發售

最新作品系列將以ＳＦＣ登場

「創世紀」系列遊戲誕生於美國，現在，這款十分壯觀的故事又將展開一段您前所未見，新的故事內容，這可是款相當叫好又叫座的遊戲哦！「創世紀」系列可說是ＲＰＧ的開山始祖，其最新作品「創世紀VI」又將被移植至超級任天堂。這是被視做移植成家用遊戲的第３款作品，以下為您充分地介紹其精采片段。

ＦＣ・恐怖的愛科索達斯



紀念作品，此乃個人電腦版第一款作品。

ＦＣ・朝聖者之道出發

此回主角亞巴塔魯乃是位聖者。

再度朝普利塔利亞出發

「創世紀」系列的故事背景是發生在布列塔尼亞王國，羅敦・普利堤修王是這個王國的統治者。主角亦是前集作品「通往聖者之路」傳說中的勇者亞巴塔魯，自前次冒險之後，就一直過著幸福和平的日子。直到有一天，在主角眼前出現一個紅色月之門，這正是通往布列塔尼亞之門，他毫不考慮便跳進去。此刻又展開了另一段刺激的冒險故事。



▲月之門雖然是藍色的但是…？



▶要當心點，這可是邪惡的卡科伊魯！



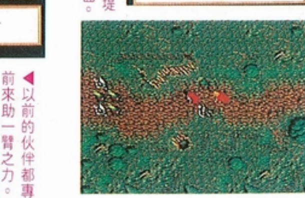
◀以前的伙伴都專程前來助一臂之力。

全都會在同張地圖上表現出來

在此回「創世紀VI」中最大的特徵，便是截至目前所出現的街道、建築物或戰鬥等，都不再是獨立存在了，它們的位置都可以在地圖中顯現出來。〝從街中走到外面〞〝進建築物裡或是和怪物打鬥〞時，畫面皆不能切換掉。例如和怪物搏鬥時，當您碰見怪物時，畫面便會將範圍和指示顯示出來，然後便正式地進入戰鬥。遊戲中並沒有任何畫面切換裝置，所以您大可慢慢的，循序漸近地操作。

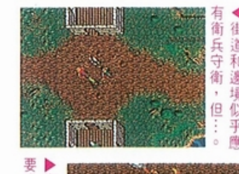


▶令人懷念的普利堤修王將與您再度見面。





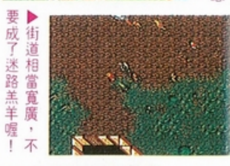
▲走一趟，看看四周之環境…。



▶開始時面向牆壁什麼也看不見。

◀但是，一旦進到裡面也可看到外面。

◀街道和邊境似乎應有衛兵守衛，但…。



▶街道相當寬廣，不要成了迷路羔羊喔！



▲一旦接近，就開始戰鬥。

「創世紀IV」中的城市

「創世紀VI」是在布列塔尼亞世界中，它就像是一個完全真實的世界，當然也會有晝夜時光的流逝，人們每天都過著非常規律的生活。



▶河川並不是很寬，渡過去應不成問題。



▶這便是市長先生，他知道相當多的事。



◀也有些傢伙會強迫要您跟他交談。

將人們真實生活完美表現出來

街上當然也不乏有許多商店，正等著冒險者們的光臨。但是，本遊戲和其他ＲＰＧ遊戲一樣人們過著規律生活而並不會24小時營業。到了晚上就理當要關門、午休時間則「等吃飽後再上工」，它們的世界可說和真實社會一模一樣。如果能考慮到時差問題，應可以很快適應當地生活。不過旅館是全年無休，每天都會營業，這點大可安心。

旅館　◀走出街道就能知道位置。

武器防具　◀不能沒有任何的冒險。

雜貨店　◀這裡有許多的小東西哦！

麵包店　◀食物是絕對必備的東西。

馬房　◀現在好像沒有在賣東西。

◀早上任何時候，店鋪都已經開門了。

▶晚上前去，店裡連個人影都看不到。

Ultima VI

利用月之門瞬間移動

所謂月之門指的便是在布列塔尼亞有一個缺洞，隨著２個月亮的位置關係所產生的瞬間移動而出現。您可以從畫面上看到２個月亮的位置所在，依據月亮之位置和移動之動向的錯綜複雜關係，找出此月之門。

▶利用畫面中２個月亮距離決定目的地。



◀閃著藍光這就是像兔子的月之門。



▲唉呀，此處到底是什麼地方呢？

注意ＫＲ值

特別注意在身分地位畫面上顯示的ＫＲ值（魅力）。如果任意取用別人的ＫＲ，則數值將會降低，則會產生副作用。



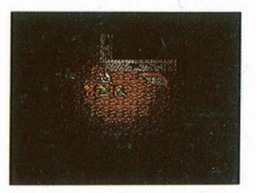
◀這就是所謂ＫＲ值。



◀即使是國王，拿別人的東西也得…。

遊戲中有真實時間流逝

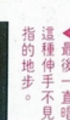
在布列塔尼亞雖有晝夜變化，但因此地無時鐘因此無法知道正確時間，不過您仍可從畫面上得知現在是幾時。早上時視線相當地清楚、明亮，等太陽下山後視線就會變得很狹窄，模糊。仍然可以看得一目瞭然呢！



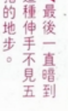
▲夜間行動的話，體力耗損較大



◀白天視野還可以，到了晚上太陽下山…。



◀黑暗的來臨，使得視線愈來愈窄、愈模糊。



◀最後一直暗到這種伸手不見五指的地步。

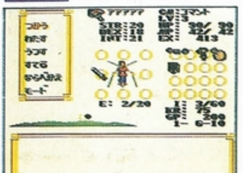
有既新又有特徵的系統

4位固定的角色

此回冒險的伙伴仍舊是帝普雷、夏希恩和伊歐羅3個固定角色。每個角色都非常有個性，有自己的想法和處世之道，不過您只是要結交伙伴故不必考慮太多。



兼具8種崇高道德的聖人亞巴塔魯。



一位值得信賴武裝的戰士。

夏希恩



十分喜愛森林，是相當有愛心的人。



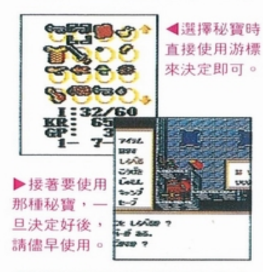
伊歐羅

布列塔尼亞有名的製造弓箭工匠。



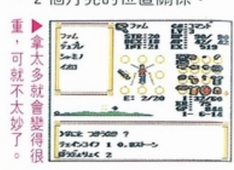
以秘寶表示相當一目瞭然

在「創世紀VI」裡，諸如裝備及秘寶使用的方法，交接等作業程序，都可以在資料畫面上執行。特別是秘寶之表示相當地立體化，本身裝備了些什麼，又帶了些什麼，一眼看去便可一目瞭然。除此之外，您還可以在此畫面上看到通往月之門時，2個月亮的位置關係。

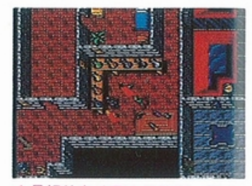


◀選擇秘寶時直接使用游標來決定即可。

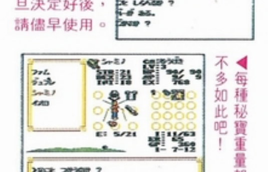
▶接著要使用那種秘寶，一旦決定好後，請儘早使用。



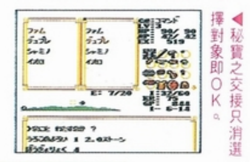
▶拿太多就會變得很重，可就不太妙了。



▲最好放在地圖上比較好一點。



◀每種秘寶重量都差不多如此吧！



◀秘寶之交接只消選擇對象即OK。

組伴至多以6人為限

組伴人數以6個人為限。除了主角和以上3位之外，還可以讓2人加入。已結為伙伴的，可用交談方式尋找其他同伴。看到其他人時，放心大膽和他們交談。

▶看起來是個相當不錯的傢伙。

◀藉著交談，決定能否成為伙伴。

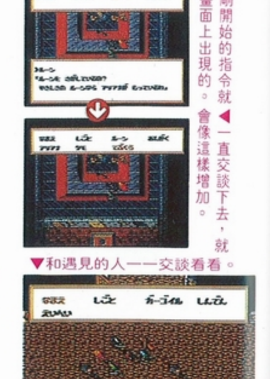
◀如此這般收集，似乎有成功的希望。

對話是採「關鍵字」系統

每款RPG遊戲中，最基本都有可和其他人對話的設定。當然「創世紀VI」也不例外，想想高達230位以上的人數，如何甄選同伴，對話是相當重要的一環。會話是採「關鍵字」方式，即選擇在畫面上顯示出的關鍵字。隨著對話次數的增加，指令，內容也會跟著增加，陸陸續續還可以提出其他質詢。



▲首先要向國王詳問實情原委。



◀剛開始的指令就像畫面上出現的。

◀一直交談下去，就會像這樣增加。

▼和遇見的人一一交談看看。

Ultima VI

戰鬥是採模擬戰鬥方式

以指令選擇來操作人物

戰鬥的行動是依據指令來選擇的，不過只能決定主角的行動，其他的角色則會自動地行動。每個指令所選擇的行動，只限移動一次而已。這可是款名符其實的模擬遊戲。至於如何才能得取經驗值，那就得看各位能否將敵人擊敗只要最終擊敗敵人就可取得經驗值。

▲即使逃離也得提防敵人追來。



▲咲啊！看到在那裡的敵人嗎？



▲一旦接近便主動進入戰鬥。



◀離開之時只能使用飛行道具攻擊。



◀和敵人接近時使用劍等武器直接攻擊。



◀被打倒的敵人會變成寶箱。有什麼呢？

十分方便的自動化戰鬥

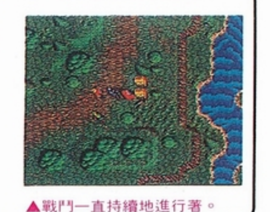
值得慶幸的是，戰鬥方式是採自動戰鬥。選擇行動時，只要選擇〝自動〞，亞巴塔魯便會自動地自我行動。不過，選擇一個動作只能自動一次，所以必須要個別決定其行動才行。大概說起來自動戰鬥已經是相當方便了。剛開始實力不是很強，一個地道通過再過下個地道，這種做法比較安當。



▶喲！終於要開始進入戰鬥了。



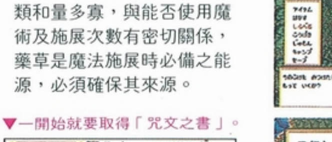
◀看起來會贏的對手採用自動戰鬥。



▲戰鬥一直持續地進行著。

魔法是由藥草做成的

遊戲中魔法和秘寶是交互使用的，但施展魔法只限於有攜帶「咒文之書」的人才能使用。因此，剛得手的新咒文，必須要書寫成「咒文之書」才可以施展使用之。若要施展魔法，藥草的種類和量多寡，與能否使用魔術及施展次數有密切關係，藥草是魔法施展時必備之能源，必須確保其來源。



▶即使有MP但沒有藥草也無法使用。

◀藥草任何地方都有。但是不要去拿別人的東西。

▼一開始就要取得「咒文之書」。



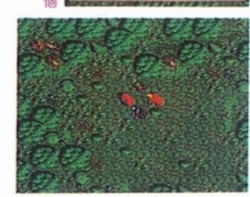
▲持有的藥草剛開始便可使用。

使用紮營指令來恢復體力

在戰鬥中受傷的身體，只消使用紮營指令便可痊癒。適當的空間和適量的食物，就能使疲憊不堪的身體恢復元氣。當選擇指令時，可以順便問問看可以休息多久。在這一段時間裡，所消耗食物的量和體力恢復的回復度是不相同的。



▶在戰鬥中全部人個個不支倒地。



▲這麼寬廣的地方一定要探索。



吃飯

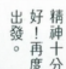
沒有食物就不能恢復體力。



睡眠

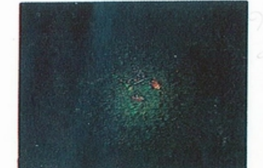
焚燒四周趁此補充睡眠。



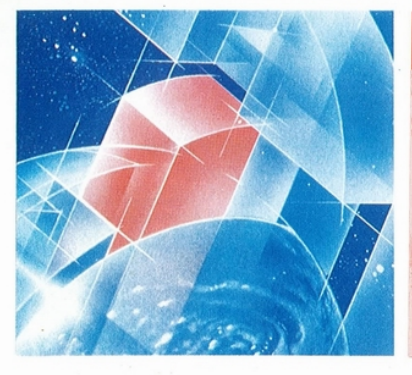


出發

精神十分好！再度出發。



▲這麼暗眼睛還看得到東西麼？



SLG 6M

試管地球

シムアース

SIM EARTH

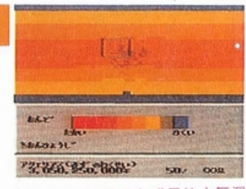
想像者・¥9800

91.12.29發售

如何才能將氣溫降低呢？

方法 1 利用太陽

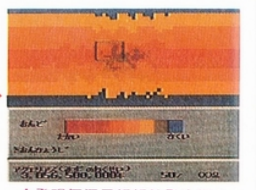
如試想將惑星的氣溫降低，玩者開始都會想到應用這套方法來達成目的。調整太陽傳送至惑星的熱能也不失為一套有效的辦法。不信的話請看這幅連續圖片的印證就可得到答案。況且這也是降溫最簡單的方法呢！



▲讓我們看看現在惑星的大氣溫度。雖不是很高但要如何才能令溫度下降則是我們的主要課題。



▲運用大氣控制儀，將太陽光線減少一些看看。理論上惑星上的溫度應會降低些。但究竟如何？



▲發現氣溫已緩緩的發生變化。特別是陸地部分的氣溫下降最為顯著。雖然只遮蔽了少許的陽光

方法 2 利用冰雪

利用太陽傳送散發的熱光雖然是件可行的辦法，但相反地也會製造出大量的雲層而將太陽光線遮蔽住。並且，降雨量也會相對的增加，反而製造另一種對惑星產生不利的環境。



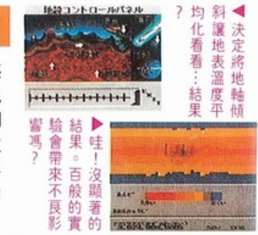
◀將雲量形成能量加大，讓雲籠罩整顆惑星。



▶咦！氣溫遂漸下降南北極的冰層開始膨脹起來

方法 3 改變地軸

其實另一種可讓地軸（惑星的傾斜）產生變化的方法也不妨試行看看。如果真能辦到的話，對於平均氣溫沒什麼改變，而只有寒帶和熱帶的差異更為顯著。因此對平均氣溫的下降沒多大幫助。



◀決定將地軸傾斜讓地表溫度平均化看看…結果？

▶哇！沒顯著的結果。百般的實驗會帶來不良影響嗎？

方法 4 利用岩漿

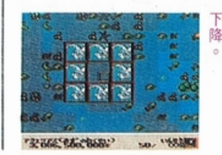
惑星上溫度的改變並非全部都靠太陽的熱能來影響。地熱，或者說熔岩也可以左右氣溫的改變。如果讓熔岩大量的釋出可提昇氣溫，反過來抑止熔岩的釋出也可以降低溫度。但這樣可能會造成火山運動的不良影響。



▲若不考慮運用太陽時，岩漿的能量也可作為提昇溫度的用途。

方法 5 利用隕石

太空隕石墜落海裡產生水蒸氣而造成局部地區的氣溫下降。



◀隕石墜落，水蒸氣增加，氣溫可能就會下降。

方法 6 利用反射

不直接吸收太陽的熱能而利用反射效應來達到降溫的效果。



◀只要變更太陽能，氣溫就會有很大的變化。

玩家該怎麼進行才為上策呢？

這場遊戲中有一種很特別的〝Omega〞Power概念存在。當我們令地球變化的同時，玩者也同時的消耗Omega Power。如果當Omega Power為零時，同樣的也無法再令環境產生變化。但其值會隨時間而增加，在稍許等待之後即可恢復原先的改變能力。玩者在這場遊戲裡就完全要依靠這種Omega Power的存在，來進行環境的改造工程。

1 各種資訊的確認

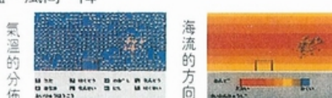
如何掌握好惑星的狀態是這場遊戲中最重大的課題。但如果無法了解自己所屬的惑星會呈現出什麼狀態的話，那想必也一定採取不了什麼對應的策略了。

利用畫面地圖一邊調查有關氣溫、水溫、風向、降雨量的相關資料，並同時分析確認當時年代所發生的變化，也順便掌握生物進化的過程。因為生物如果擁有文明時就是決定進行方向的時刻，而當掀起產業革命時，就要考慮能源的分配了。



▲惑星上某地區的局部特寫。勘察當地的狀況。啊！竟然有螃蟹！

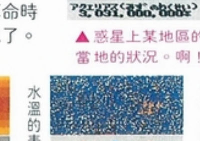
▲可使用文字表示惑星的狀況。此處最進化的生物是螃蟹。真差！



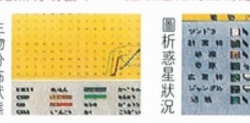
氣溫的分佈

海流的方向

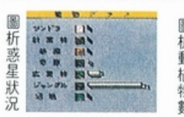
水溫的表示圖



生物分佈狀態



圖析惑星狀況



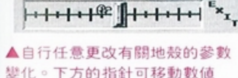
圖析動植物數

2 各項參數的操控

依照下列動作得知惑星的整個資料後就開始控制自己的參數使惑星的環境產生變化。至於會製造出什麼樣的環境呢？由此便可看到玩者們的個性被凸顯的非常徹底。

玩者可以自主控制的參數項目有以下 4 種，分別是大氣、地殼、生命、文明。玩者可以自由的運用這些參數讓惑星的環境發生變化。至於要發生什麼樣的變化一切毫無限制。唯一要留心的就是如讓環境變化的太過急遽，曾經絕滅的生物會再度發生。最好是漸緩的變化才為上策。



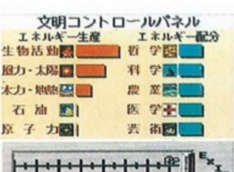


▲自行任意更改有關地殼的參數變化。下方的指針可移動數值

▲若要想改變大氣就用此來達成。從氣溫到水溫都可使用



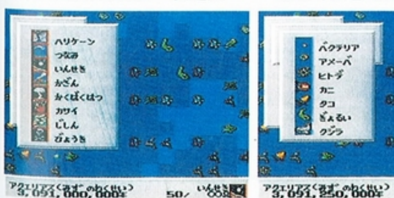
▲控制有關生命的事項。當然對生物的進化有著很巨大的影響。



▲控制有關文明的事項。對文明的產生沒有多大的用途。

3 發生事件

玩者除了能控制各項參數以外，還能製造事件。如各類動植物的配置，製造天災發生。倘若所配置的動、植物無法適當時的環境，恐怕屆時都會絕滅。



▲裡有 8 項事件可任意的讓它發生。別搞錯，而使核彈爆炸。

▲可自由的配置各種生物。可是一旦無法適應環境即會馬上滅絕。



◀令土地隆起或下陷。非常方便，不妨多多利用，會有正面的效果



▶可進行文明配置。但並不保證就一定會有文明的產生。要留意！



◀可進行工場配置。如沒有文明的進步、工場就無法繼續生存。



◀刮一場龍捲風試看看。吹毀一座文明的都市看有何意義存在？

▶可栽培植物。若沒植物的繁殖動物也無法爬上陸地完成進化。



◀冒然將魚配置於海中。如這魚尚未經過進化而入海必會死亡。

SLG 8M+64KRAM

航空產業

エアーマネジメント　大空に賭ける

AIR MANAGEMENT

光榮・¥11800

92.4.9 發售

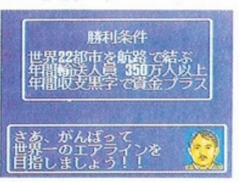
以航空業界爲主題的模擬遊戲

光榮堂堂推出第 3 炮的模擬遊戲「航空產業」是一部以航空業為舞台，充分供人發揮企業經營長才的一款全新ＳＦＣ原創版。

玩者將散落全球的22個都市擇選一處設立航空公司，自任董事長，以此處根據地將自社的飛機航線延伸至其他各大都市，再將所獲利投入公司的經營。一面加強和其他航空公司的競爭，一面繼續拓展航線。最後將全世界主要的22個都市航線串連而公司的年度收支和資金都呈盈餘，再加上一年之內旅客的載運量都能合乎 3 項條件的要求者，即成為航空業界的龍頭霸主並贏得這場遊戲的全面勝利。

▼有兩種劇情供選擇，劇情 2 中有新型飛機登場。





▲玩者自任某家航空公司的老闆。將22座城市的航線連成一線。



▲遊戲的難易度按所選都市而有所不同，從東京出發最好。



故事的發展過程是由航空界的啟蒙草創至現今的年代（1963～1995年），再由現今到未來的21世紀（1983～2015年）2 段時空。

系統設計仍採慣用的局制為基礎。1 年有 4 局，每局可以使用 8 個圖案的指令來執行命令。將所有命令輸入後，全球畫面即會將全球所發生的事情和其他航空公司的狀況顯示出來。



▲密切注意同業的動向

圖案解說

圖案下端的編號表示圖案的說明順序



①航路　有關航線的開闢或關閉以及變更設定的指令。
上述所說的航線乃是指尚未設立本社或分社起點的都市。

②交涉　公司的 3 名幹部至各大都市申請當地機場的使用許可而進行的商業談判。通常取得許可最少要耗費 1 局之久。

③買賣　進行飛機買賣交易的指令。向飛機製造商訂購飛機到交貨後納乞公司的正常編制，前後最少也要耗費 1 局的時間。

④投資　飛機的維修保養、公司的宣傳、員工的在職訓練等預算編列。各項設備的充實度以百分比為單位。

⑤冠軍　選拔公司的業績冠軍並期望提昇載客數的指令。可能會不成功，假若成功，榮銜可保持 1 年有效。

⑥經營　有關分社的設立或關閉、公司直營飯店的建造或拍賣、收購飛行各都市小包機公司的所有活動進行都透過這道指令。

⑦會議　召集包括副社長等 4 名幹部就有關公司航線、收支、經營狀況等重要議題，聽取各方的意見並做成日後營運的參考。

⑧PASS　完成一局之後時所要進行的指令。輸入這項指令前，最好要仔細的回顧還有那些指令忘了輸入，否則想反悔也太遲啦！

打贏企業戰爭・躍登世界航空王寶座

好了，花了那麼多篇幅介紹系統概略，可以開始進行遊戲了吧！

右邊的簡圖為我們扼要的介紹了遊戲基本的行動流程。遊戲初期都是反覆的進行這 4 項行動，從中逐漸擴大公司的規模。

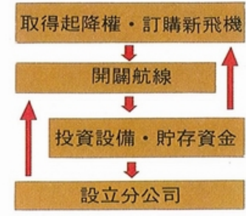
以下就讓我們依序了解各個行動的詳細內容。

● 遊戲流程 ●

取得起降權・訂購新飛機
↓
開闢航線
↓
投資設備・貯存資金
↓
設立分公司

取得起降權・訂購新飛機

首先當務之急乃是開闢航線經營業務賺取利益。進行之前需先弄筆資金來取得升降權以及訂購新飛機。所謂升降權乃是指各大都市的機場允許飛行的班機次數。這些都必須要使用「交涉」指令，派遣公司的幹部才能取得。新飛機的訂購則要使用「買賣」指令向 4 家飛機製造商購買。這兩項行動的進行都得耗費一局的時間才能完成。



◀升降權取得愈多則飛行班次愈密集。



▶眼前這架飛機似乎在哪裡見過的樣子嘛？

陸續開發新航線

擁有升降權和新飛機之後，即進一步為拓展航線而努力了。使用「航線」指令將自社所在地的航線延伸至已取得升降的都市。要注意的是，雖已獲取升降權但未設本社或分社的都市是無法開闢航線的。隨後就是指定那條航線飛哪類機種、班次，還有估算運費等等。如此進行完一局之後，資金也會充裕起來。按照這項程序反覆的泡製，其他都市的航線會迅速的成長。



▶距離最近而獲利最佳的就屬這條夏威夷航線。



◀從東京起程的班機，馬上就要抵達夏威夷……

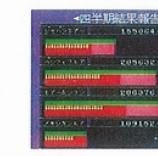


▲令人慶幸的航線終於開通啦！

貯存資金・投資設備

開闢航線多少雖能製造些利益來…但是還不足以令人放心。如果疏忽了公司賴以維生的設備維護，屆時飛機會毛病層出不窮發生空難，員工紛紛鬧起罷工就令人吃不消啦！

平時多加利用「投資」指令功能。還有不妨將所賺取的利益用於小型航線的開拓也不失為一項良好的投資。貯些資金以備不時之需。



▶設備的投資包括有維修、廣告、服務 3 大項。



◀利益盈餘漸漸浮上枱面。前端愈來愈長。

設立分公司・然後…

不斷拓展出許多密集航線時，就要趕緊在當地開設分公司駐守的都市都能夠開闢航線，好處多的不得了！分公司的設立即是將22座都市連成一線的第一步驟。



◀分公司肩負著駐在地業績的振興之艱鉅重任。

瞬息萬變的大千世界

可別把遊戲視為不知變化的「硬體」。它仍舊如同現實世界一般不停的轉動著。舉凡世界上所發生的事情如某國的獨立、戰爭、奧林匹克運動會的舉行…等各項國際大事都對航空事業有著絕對的影響。

▼時代改變消費型態也會改變。





▶對付同條航線其他同業的辦法就是降低競爭。



▶萬國博覽會的舉辦會增加旅遊人次。



◀爆發戰爭時，飛機的燃料成本調漲。



▶發表之後，蘇聯正式宣告瓦解了嗎？

軟體篇

SPG　4M+16KRAM

越野大怪輪

R.P.M.レーシング
R.P.M. RACING
勝利音產・￥8800
92.3.19 發售

風馳電疾的老爺車公路越野大競賽

這一款遊戲名稱就叫做「越野大怪輪」。由標題畫面上便知道，是以經過一番徹底大翻修的老爺車來角逐一場橫衝直撞的公路越野大競賽。

這些皆是前所未有的賽車遊戲，可令您感到既新鮮又刺激。即使單獨進行，只要提昇級數便可睥睨全場。

畫面分割為上下視窗的對戰

這款遊戲的視覺設計上並不是採用以往賽車遊戲所經常看到的鳥瞰型畫面和3D，而是呈斜上往下縱觀的處理。這畫面下，車子會有立體的感覺，並且能令視覺欣賞到車體行走時，虎虎生風的震撼效果。更令人有如臨其境的感覺。

從螢幕上，我們可以看到畫面被分割為上下兩側，上側是屬於玩家的畫面，下側則是屬於電腦控制的畫面。而形成兩者較勁的場面。

實際操作一遍試試看，保證會令您大呼過癮！


◀主角越野老爺車任何路面都難不倒。


▲此即是上下分割畫面。穿越陡坡蹦蹦跳跳的動作看得一清二楚。


▲滑溜不堪的泥濘路面。看！還有起伏的陡坡呢！跳呀跳的耶！


▲尚有積雪結冰的路面。注意！別滑出路線外，但別忘了加速哦！

路況惡劣的連續公路賽

遊戲裡的主角老爺車須以極快的越野速度突破道路障礙。十分富有挑戰性。

比賽時，不僅要左右轉來轉去，道路的高低，譬如路面的落差和起伏頻繁的惡劣因素要都列入考慮範圍。

當然啦！筆直平坦的路面也並非全無。其他尚有泥濘、積雪結冰等種種險惡環境所組合成的賽程，令您分秒必爭以掌握制勝的先機。為了搶先，跳躍、衝撞他車等激烈手段也會紛紛出籠。

3款種類型的比賽用老爺車

比賽中，共有3種款式的越野老爺車。玩家可任選其中的一種，做為比賽的主角。這3種款式的車型都各有各的特長，玩家可依自己所需要進行挑戰。

車型中，有爆發力特強的威力型，加速飛快的速度型以及各種性能都很平均的平均型等三種。

重視威力型



威力和速度兩者都具備的平均型車。但這優點有時候可能反而會帶來困惱。不管怎麼說，因操作容易，即屬一款不可多得的好車型。

重視速度型



論速度而言是出類拔萃的。即使是稍被超越的話，只要加足馬力瞬間即可扳回。但是爆發力差，遇到陡坡有時還會剎不住車而滑倒退後。

平均型



威力的超強是3款車型中最令人豎指稱道的超野老爺車。無論何種陡坡都可攀爬穿越。缺點是速度較差。通常都拿來打前鋒的機會較多。

突破重重障礙，一路領先勇奪冠軍！

贏得獎金提昇下回合的級數

1人單獨進行時，通常都是從級數1的賽程開始。

各別級數都有某種程度上不同的賽程。另附設有報名費和獎金的制度。在此玩家只要選好賽程，繳安報名費後即可參與競賽遊戲。

幾場賽程入圍後獲頒贈獎金。而這些獎金達到一定的數額時，便可移作提昇下回合賽程的級數。隨著級數的攀昇，參加比賽的報名費和獎金也隨之提高。

在比賽難度節節提高之下，因勝算把握不十分確定的可能理由情況，或許往下級數的晉昇可全部免費。

全部級數共分24級，賽程數多達128場。如能通過24級、獎金達到一定的額度，那勝利就近在眼前啦！


◀領先群雄，獲頒獎金，喜不自勝。


▲賽程和級數由此開始選擇。

注意車況的耐久性

車子都有一定的耐久力。這裡我們將之視為車況的最長生命便可。遊戲進行時，主車如在途中遭他車碰撞或衝出路旁，皆會耗損車子的耐久力。

主車如分數達0時，會引起爆炸，此時要特別注意！再度啟動時需花費一段時間。此時經常會發生順位逆轉，但視線隨時注意車況的耐久力表。


◀滑出路旁。超速的下場便是如此！


◀劇烈碰撞的結果，一切都前功盡棄了！

調整車體內部的性能差

獎金到達一定數額時，即可至材料店添購一些裝備。而經過級數提昇和改裝的車子，可較易過關。

輪胎的抓地力經過強化之後，轉彎時較不易翻覆。車子的心臟引擎部份，經裝備後當然是更能加快速度。至於板金方面，在經過換裝後耐久力也會提高。

避震器的作用是讓車子跳躍時不致損害車體。

秘寶在此為阻礙他車或加快速度時使用的利器。

以上這些附件大部分須於達到某種程度的級數時才能夠視情況購買。

總而言之，若想獲得較好的裝備，獎金和級數的提昇兩者缺一不可。



賽車材料索引

輪胎	引擎	板金	避震器	秘寶
輻射輪胎 可提昇輪胎抓地力的性能。	4000CC 180匹馬力16汽缸。可提昇威力。	輕量型 可增強耐久力的裝甲零件。	普通型 可提高跳躍時避震性能零件。	小型爆彈 丟置於路面讓他車壓中引爆。
賽車輪胎 比輻射輪更具抓地性能。	5000CC 260匹馬力8汽缸。比4000CC強。	重量型 耐久力比輕量型更強的裝甲零件。	越野型 比普通型更富避震效果的零件。	甘油 使用時會迅速提昇行車的速度
防雪輪胎 抓地性能數一數二的輪胎。	8000CC 600匹馬力8汽缸並附滑輪增壓。	攻擊型 耐久力堅固無比的裝甲零件。	特高型 避震效果最高品級的零件。	機油 撒於路面讓他車打滑失控使用。

R.P.M.レーシング

自己獨創路線

自己創造比賽路線在此並非不可能，此即Construction模式。組織好預備行走的路線，再按照自己的想法起伏不定。從圈數到重力等都可設定。縱使再多麼惡劣的行程都能輕鬆製作。甚至還可貯存各種多達8個不同的遊戲。挺有趣的吧！


◀親手完成的路線，想不到還可貯存。


◀精心的傑作，可存檔保藏。修改也行！


▲賽程的創造輕鬆簡單。再惡劣的路況也可自由設定。

軟體篇



SPG　8M

新世紀賽車

新世紀GPXサイバーフォーミュラ

GYBER FORMULA

達卡拉・¥8800

92.3.19發售

不久的未來即將出現的賽車遊戲

操縱時速500公里以上的新世紀賽車，在12種賽程中競賽，一定十分地有趣！

本遊戲原是電視卡通影片，改編後的內容，即使沒看過這部片子的人也會沉迷其中喔！畫面的速度極快，很有速度感。



▲路程顯示在畫面上，可以感到驚人的速度感。

按鈕的運用訣竅

本遊戲中可自由運用各種按鈕。

A鈕是加速鈕。加速程度因新世紀賽車的種類不同而異，全力加速可以達到時速 300公里以上。

B鈕是剎車鈕。急轉彎前使用。

X鈕和A鈕同時使用，速度更加快。不過畫面右上方若沒有出Power，不能使用，而且Power一旦用完，也就被淘汰出局了。

Y鈕是使「新世紀賽車」變形時使用。

L、R鈕和＋字鈕同時朝同方向按，可以急速轉彎。



◀按L、R鈕，可急速轉彎。



◀同時按X鈕及A鈕可加快速度。



▲乘坐新世紀賽車，按Y鈕就可使其變形。

注意畫面上的指示

比賽畫面中會出現各種指示。根據指示行動，才能順利進行比賽。

路程指示尤須特別注意，萬一有所遺漏，很快就被淘汰出局。

另外，Power表也需注意，Power沒有就表示完蛋了。對方的賽車若接近，會自動顯示駕駛人的狀況。進行遊戲時注意畫面狀況。



◀接近轉彎時，畫面會顯示出來。



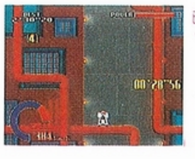
◀駕駛的車子靠近時，會顯示車內人物。

各式各樣的賽程

本遊戲中的競賽，除了環狀道路的路程外，還有沙漠、冰雪、蠻荒之地、工廠、黑暗世界等各式各樣的環境。

賽車在任何狀態下都必須行走，因此技師須準備適當的裝備，例如：進行老爺車越野賽時必須準備老爺車的裝備，進行環狀道路賽時必須準備高速環狀用的道路的裝備。

若搭乘「新世紀賽車01」，按Y鈕就可以使其變形。配合車子的路程，賽車可以變成3個不同的形狀。運用時可以根據車子比賽時的狀況，自由變換。



◀不單走環狀道路而已。



◀也有只供老爺車行走的路程。

3種模式

本遊戲裡共有3種模式，每種模式各有其趣味，簡單介紹如下：

■故事模式

內容主要是敘述主角風見先生，參加國內預賽，獲得世界冠軍賽的優勝，冠軍寶座指日可待。

以佳評如湧的電視卡通為藍本，人物再度出現電動遊戲中，並分段加入美麗的插畫。

為了配合故事模式的進行，添加了一些插曲。新條直輝快車手和普林加賀聯手出賽賞金路程便是加入的支線故事。

■自由模式

從遊戲中選擇自己喜歡的賽車，便可以開動了。不過必須有個條件，那就是必須通過故事模式的路程才行。

■冠軍模式

故事模式全部過關後，顯示出安全過關，就可以開始進行遊戲。然後，選擇1輛你最喜歡的賽車，開始展開世界冠軍大賽，大賽共分10個回合，必須有無比的耐力、超級的技術，才能獲得最後的勝利，得到最高的榮譽，相信你一定能做得到。



◀故事模式中有很多精采的圖畫。



◀在卡通故事中添加的支線故事。



▲世界GRAN PRIX第5場比賽後，開始搭乘「新世紀賽車」。



◀記住過關絕招，是件重要的事。



◀練習自由模式，以便利過關。



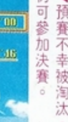
▲通過故事模式後，選擇自己喜歡的車子向冠軍模式挑戰。

新世紀GPX
CYBER FORMULA
サイバーフォーミュラ

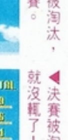
介紹世界頂尖賽程

世界冠軍賽的路程是富士山的環狀道路。與賽者必須先通過國內的預賽。通過預賽後參加國內的決賽，決賽一共有3位選手入選，這些賽程是參加世界冠軍賽前的必要過程，得勝者才有資格繼續參加難度更深的賽程，朝向世界冠軍的目標前進，期望早日獲得世界賽車的冠軍寶座。





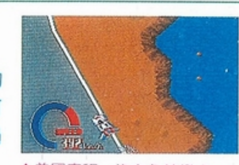
◀預賽不幸被淘汰，仍可參加決賽。



◀決賽被淘汰的話，就沒輒了！

第1戰　美國

本賽程是聯結大峽谷的道路。很少急轉彎，速度可以加快。不過注意速度若過快Power會消失。



▲美國賽程。沒有急轉彎處，行走容易。

第2戰　秘魯

在空氣稀薄的高原地進行長途賽。2個S型轉彎處，速度必須減低，否則會掉落懸崖，被淘汰出局。



▲秘魯賽程。放眼盡是高原的賽程。

第3戰　巴西

利用紐立歐街道及高速公路當做比賽的路程。有連續急轉彎。本賽程是高難度路程，早點找出訣竅。



▲巴西的環狀道路賽程。注意連續急轉彎。

第4戰　加拿大

以加拿大國家公園中的狹彎道當做賽程。連續狹彎道考驗與賽者的腕力。出發後必須特別注意轉彎處。



▲加拿大的賽程。小轉彎很多，小心別衝出路外。

軟體篇



SPG 8M

職棒明星賽

スーパーファミスタ

SUPER FAMISTAR

拿姆科・¥7900

92.3.27 發售

長久引頸鵠畔的讀者問道：何時還會有「超級職業棒球」的報導呢？別急！這回說著馬下就有全新詳盡的內容呈現在您的眼前啦！下面這些將要介紹的全都是如假包換之真實的選手和球隊。當然啦！劇中選手的資料也是採用去年錦標賽實際戰績的最新版。至於其他嘛…則就是拿姆科憑空塑造也為大家熟悉的"明星球隊"加入比賽的陣容，聲勢不可謂不龐大。算一算加上兩大聯盟的球隊的話，此回出場參競賽的球隊竟多達26隊耶！

迫力逼人！



四種玩法任憑您挑！

這裡提供 4 種玩法（遊戲的種類）供你玩樂。計有大家熟悉的公式戰「職業棒球' 92」曾推出的明星對抗賽，又另添賽兩種。下面開始就慢慢為各位介紹詳細的比賽內容。

◀構圖手法堪稱一絕。廣告看板也真實展現。



◀選妥比賽模式就開戰。還可只看不打！



▶球員選拔會中中選的選手一在下場比賽加油。

增添了新型操作法

觸擊球

這項操作動作是參照職業棒賽所添增的，押妥按鈕後，打擊者即會採取短打的姿勢來。至於打擊的方向則取決於方向鍵的控制。



◀這麼操作會變成一支很奇怪角度的觸身球。

持棒法

這場職業棒賽中，打者可任意改變球棒的拿法。「R鈕可用於長打或平時的短打等 3 種類型打擊的設定。依此可提昇作戰範圍。



◀棒子握長點即可擊出長打。

3 種不同類型球場隨您選

比賽舉行的場地有下例 3 種。構圖的細緻逼真生動簡直完美的令人激賞。尤其當擊出全壘打時更有看頭！



巨蛋球場



▲中間122 m，兩側100 m、人工草坪。全壘打會有飛船慶賀。

海濱球場



▲中間118 m，兩側91 m，天然莫坪。靠海，全壘打時有巨浪。

羅馬球場



▲中間120 m，兩側97 m，內野土外野草。有幸運地帶。

公式戦

4 種模式中，想必應屬這種玩法的使用頻率算最高的。獲勝可以依據密碼接關（為什麼不用電池支援呢？）繼續加賽。兩隊比賽的隊伍其實只是外場和內場的同隊隊友相互較量而已。或者僅只是美國隊和拿姆柯隊相互捉隊廝殺的遊戲追逐罷了。當然啦！這要看個人興趣。

▲密碼記錄的內容十分仔細，關機重來也是一樣。

球隊自由挑選



▲美國隊是中央和太平洋兩大聯盟的勁敵。拿姆科則更強。



紅白戦

將一組球隊分成白隊和紅隊的一種練習比賽。尤其是讓自己最偏愛的球隊對抗簡直棒呆了！可以觀賞到明星賽以外截然不同的自家人鬩牆較勁。唯一的要求是全隊 9 個人每個人都得輪流擔任投手。由於那些原本不是投手的球員攪局，到時也許成為一場打鬥也說不定。

選手的爭奪



◀最初與對手分別選擇手組隊參加比賽。

唉？難道是大砲…



▲哎呀！投手是大砲陳大豐嗎？真是！

明星對抗賽

明星對抗賽或是稱之為職業棒賽的球宴，兩者在職業球界都是大盛事。這些都全靠球迷們的投票和教練的推薦與由電腦統計產生的結果，再分成中央和太平洋兩大聯盟的組合代表隊。前作礙於繪圖功能的極限，無法分辨球衣的差異。但這回已克服困難，將可清楚的將各隊所屬的球衣展現無遺。唯一較難分辨的恐怕只是跑者和守備的球員，是美中不足尚待改進的地方。

明星排行榜



▲球迷們的投票排行由 1 排到 5，接著才是教練推薦的結果

鮮豔華麗



▲球場上不易分辨球隊的衣著，讓人常搞不清敵我方的辨識。

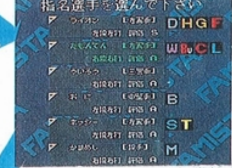
選拔賽

參加的的成員皆是兩大聯盟現在的選手中選拔出來 216 名球員再加上全職的自由球員36名等供您至少 2 個名額的機會。雖說如此。若想爭取到S級的名牌選手還得必須要靠抽籤的方式來決定所有權。這裡的抽籤方式和現實情況完全別無二致將籤裝入封筒讓家來抽。

會議開始！

▲如假包換的會議。球隊的命運成功與否取決在此！

囊括指定選手



指名選手的階層越高愈好當然受歡迎程度也愈高。

令人心跳的選秀

▲4 支對抗的隊伍抽選新球員。考驗玩家命運。

進行第 2 回合



◀進第2回合。要是第一回合失敗的話再奮鬥。

1P vs COM　COM的腦筋不簡單

與電腦對抗，當作練習最合適。近來職業棒球的電腦軟體設計都非常聰明，人類再狡滑也佔不了多少便宜。更厲害的是它還有識破人類詭計的能力。



▲致命的詭計！也難逃電腦的法眼，簡直令人難以下手的厲害嘛！

防備滴水不漏



▶跑者擾亂投手的戰術，不易得逞。

1P vs 2P

總觀職業棒球所有玩法以這種稱得上是最有趣的了。如果再能配合上公式戰的話，保證很過癮的喲！有興趣的話不妨再投注點賭金，但千萬別來真的！終場會下血雨。

OPTIONS

從此處可詳細的設定局數、失誤、得分、音嚮效果的ON或OFF。尤其是失誤的有無特別重要、因為對於弱隊或初學者而言，失誤的發生會造成致命的傷害、無論如何一定要三思而後定。





▲將音嚮設定在ON位置上好好享受一番。

▲如果沒有績分制的話，相信更能將職業棒賽的特質顯露無遺。

WATCH

冷眼旁觀電腦和電腦之間的捉廝廝殺，一方面可以參考戰術的應用，二來又可聲援自己偏愛的一方，倒不失為一種消遣時間的玩法。

新的操作系統讓您大展身手

「職棒明星賽」這款新軟體換裝推出後，由於增加了不少新按鈕，因此操作系統上也有2大革新。X鈕能更快更準確的擊出觸身球。在十字鈕的搭配之下，可以讓打擊出去的球按原先控制的方向飛去，充分配合跑壘得分的時機。在此之前的盜壘得分都要靠非常高超技巧的觸擊才能奏效。如今不用再如此麻煩啦！透過上述技法再者運用L・R鈕來調整打擊的長短距離來配合各名打者的性格專長，絕對會有料想不到精彩效果。

短打	普通打	長打
		
對於弱打者若將球棒拿短輕輕的揮棒即可造成短打。只是這方法對外角球無效。	最安全的打擊方法。對打者能力無法掌握而壘上無跑者時就同這種揮棒法來打。	2出局而又必須一棒得分時，派名強打最好就用這種打法。揮棒速度緩慢是缺點。

躍起接殺



▲感覺上像是咻的一下浮起，稍稍一躍就能跳得如此高。

滑行接殺



▲這項功能沒有什麼太大的改變。畫面上還配有刷刷滑行的音效呢！

▼短打按下X鈕一下就OK！

▶按下X鈕即呈現這付姿勢。十字鍵為方向。





◀嘿！太妙的觸擊都令對方打者手忙腳亂了。

比賽結束之後…

擴大縮小歪斜紛紛出籠的體育報導

好像什麼恐怖新聞似的字體漸擴大。押十字鍵恢復正常，可以A・B鍵來擴大或縮小，L・R鍵可令字體傾斜。蠻有趣的呢！

比賽結束時，螢幕的背景即會呈現花了一番苦心設計的體育新聞報導的盛大畫面。隨著而出的一些詳細具體資料也都是源自有趣的拿姆科獨家新聞社所提供的。而畫面上的一些擴大縮小來表示職業棒賽的實況，都是拿姆科獨一無二的高水準構圖設計。



新聞時間



▲畫面背景縮小，像是吸了進去。

▲播報員正解說比賽的結果。

玩夠了場外再試試場內的公式戰

若是已用外場球隊玩到已經厭煩而又自認很有耐性的玩家，這裡建議你不妨準備來和場內球隊的伙伴們較量個高下如何？這裡有如雲衆多的高手，譬如和紅名稱相關的選手（R一隊）、還有如戰國武將風雲滙集般的VICTORY（V一隊）等等。雖然以下那些隊伍的名字聽來非常的超強，但選手卻名不見經傳，選手也沒什麼名氣。然而從投到打他們全都非常有個性。

外場球隊的內部

▲將游標對著外場球隊操控L・R鍵，便可畫出變形的場內球隊的標誌。

公式戰

▲若是1P選擇某一聯盟，2P就得跟著選。

▶戰國武將隊VS魚貝類隊的一場世紀大對決

外表是真人球隊

▲全都些怪異姓名的傢伙，這些會是人嗎？好像個個身懷絕技

▼不合規定的姿勢紛紛登場!!





▲王貞治的稻草人打法！？這傢伙的打擊姿勢簡直帥呆了嘛！



▲信長的打擊姿勢令不寒而慄。這模樣也叫「種子島打法」。





電視實況轉播足球賽

泰德將大型電玩移植到超級任天堂，是屬於精力充沛的遊戲。在寬闊的球場上，以足球為中心做上下左右的捲軸移動。比賽時，最靠近足球的運動員可以行動，其他選手則擔任守備任務。決定射擊時，顯示出電視實況轉播的畫面。



▲西德對日本。目標決定設定為4點。屬於單邊比賽。

一個人獨得 3 分，好厲害！

在 1 回合中，瞄準敵方目標伺機射門，就有可能一個人獨得 3 分以上。通常，畫面上的球門目標格外顯眼。預祝各位球運亨通。還可運用個人絕技一盤球，閃避敵人，掌握自己球員位置等過關絕招，達成瞄準目標的目地。依照不同的場合，可利用技術犯規，考驗敵方的耐力。當比賽終了，畫面上會顯示出得分，及犯規次數。在顯示畫面上就可以得知整局比賽的完整資料。



▶決定遊戲者。看起來還不錯？


▶移動人物，用▶記號顯示。



▶比賽結果。日本大敗。犯規次數過多。

▶完成猛烈攻擊！被擊中者一定會後悔。

遊戲共分 6 種模式

遊戲模式大致可分成普通比賽和ＰＫ賽模式。另外還有與電腦對戰，雙人對打等，全部一共有 6 個模式，供您選擇。

◀ＰＫ戰的１Ｐ模式。電腦亦在其中。


▶1P和2P同心協力對抗電腦。

◀ＰＫ戰之協助模式。交互射擊。


◀1P對2P。同個隊伍不能對戰。


◀ＰＫ戰之對戰。出現2人部份。

模式	說明
1P VS.COM	遊戲者對電腦。淘汰賽。
1P.2P VS.COM	2名遊戲者同時與電腦作戰。
1P VS.2P	2名遊戲者互相當對手比賽。
PK I	1名遊戲者和電腦作ＰＫ戰。
PK II	2名遊戲者同時和電腦作ＰＫ戰。
PK III	2名遊戲者互相作ＰＫ戰。

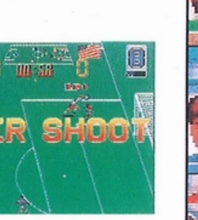
8 國參加的國際比賽

遊戲舞台是西德、阿根廷、英國、義大利、荷蘭、巴西、日本、美國等 8 個國家參加的國際比賽。各隊伍的耐力、速度等狀況各有微妙的不同。根據應戰隊伍，巧妙地改變過關絕招及個人絕技來應戰。


▲選擇第 1 支隊伍。依照國旗、顏色、個人興趣來選擇。

決定猛烈攻擊

射擊時一邊按十字鈕後斜上方，一邊可以利用Ｂ鈕使出倒掛金勾射球。另外，各隊伍的超級球員，可以很準確的瞄準目標，雖然他們出現的機會很少，不過一旦出現包準令你眼花撩亂。



▲日本隊的超級射門！向前空翻後再射擊！


▲普通射門畫面。斜角或角度不佳都可以進行攻擊。



▲西德隊的超級射門！旋轉式攻擊。一邊回轉一邊作戰。


▶頭頂上足球，很壯觀吧！




◀不熟悉時利用2P來練習。



▲即使門一樣，但若超級射門時卻有不同的感受。



介紹與賽的 8 支隊伍

最後介紹參與 8 隊的國家及隊伍。利用選擇畫面可看到各國選手簡介。耐力強、速度快的隊伍，比較容易得到世界第 1，每個隊伍都朝這個目標邁進。



隊伍	介紹
FRG 西德	總合力最高的隊伍。過關絕招最厲害。防守如銅牆鐵壁，守備佳，適合初學者。
ARG 阿根廷	實力排名第 3。選手的腳上功夫不錯，盤球技術一流。但耐力不足，火候差一點。
ENG 英國	實力倒數第 2 名。足力遲緩，不能遠攻。若不考慮過關絕招，勝利機會微乎極微。
ITA 義大利	實力排名第 6。足下速度快，耐力十分差，若不碰上阿根廷隊，也很有可觀！
HOL 荷蘭	實力排名第 4。實力十分平均。但守備稍弱，最好採攻擊性戰法。
BRA 巴西	實力排名第 2 的強勁隊伍。足下速度快，可採速攻及個人絕技，攻破敵人。
JAN 日本	實力在 8 隊伍中最差。前面的選手較優秀。雖是日本人做的卡帶，但的確較差。
USA 美國	實力排名第 5 名。球員中沒有特別突出，能力非常的平均。

軟體篇



ACT　8M

豪槍神雷傳說

豪槍神雷伝説「武者」

MUSYA

DATAM・¥8800

92.4.27 發售

和魑魅魍魎大戰日本動作派遊戲

將妖怪封印起來

這一款遊戲描述在日本戰國時代打退一群妖魔鬼怪的動作派遊戲。一族之女巫穿過鬼洞來到地獄，並奪取了封印。玩家也就是旅行武士，得操作「神雷」，必需擊敗復活之魍魎王，再將鬼洞封印起來。

◀毫無目標地走著，突然在神雷眼前出現……



◀從長老口中得知，神雷前往鬼洞。

活用各式各樣的絕技

神雷可用槍和妖術與妖怪們打鬥。使用槍的方法除了刺以外，還有其他和式各各樣之使用方法。若操作熟練，還可施展多樣技法。妖術在卷軸取得時便可使用。





▲這便是妖怪中著名的蜘蛛絲。



正面突襲	下方突襲	大車輪	妖　術
最普通的一種攻擊方法	由上往下攻，看不到下方	迴轉槍攻擊。威力頗弱	利用卷軸施展 5 種妖術

秘寶藏匿於妖怪的卵附近

在遊戲原野上到處都裝著妖怪們的卵。使用槍擊碎卵時，裡面藏有各式各樣之神奇秘寶。

▶這是妖怪的卵。形狀十分獨特。



▲將所有秘寶一併取走。



◀用長槍敲看看，說不定裡面藏有秘寶。

真高興！會有這種效果

在各式各樣的秘寶中，包括可以提昇戰鬥力、回復體力和妖術之捲軸等，當然也有其他事件秘寶，不過為取得這些多樣的秘寶，勢必會引發一些事件。

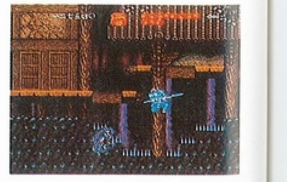
▶取得此物時，會有 3 種事件發生。





▲事件又分有大吉祥、阿修羅、金剛王 3 種。這就是金剛王。

▼金剛王最擅長將身體捲起來，再用身體來攻擊。



武 MUSYA 者

七個幻想式的舞台空間

舞台 1　鬼寶鐘乳洞

一開始的舞台就十分地錯蹤複雜，像迷宮似的鐘乳洞。前半部上下是一個很寬廣的鐘乳洞，後半部則是水匯流成一條河川。這裡出現的首領頭上帶著斗笠，手裡插著酒瓶的一隻巨大怪物狸。它會吐出火焰攻擊。

◀在後半段從積水之處逃出。



◀昏黑中之洞穴點著臘燭，看來亂恐怖！



▲這個傢伙是隻大狸，將它擊倒

舞台 2　古代墳墓迷宮

第 2 個舞台則是從一個上下左右寬廣之迷宮洞穴開始，到了後半部可以看到圓石在轉動，看似十分危險。

▶前半部是在一處非常複雜之迷宮中。



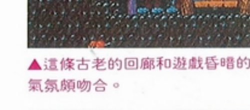


▲頭目是恐怖的石像，會分身術。

◀這個圓的石頭是什麼？好像是墳墓。

舞台 3　地底界怨念廟

這個舞台是由 3 種型態構成，前半是在洞穴裡一座荒涼建築物的外面。中途在裡面上下相當寬廣。後半部則又是一個和先前截然不同之洞穴。當您抵達此處時，會有一位女巫出現，持著槍和身著鎧甲向您狙擊。



▲這條古老的回廊和遊戲昏暗的氣氛頗吻合。



◀這個頭目是隻泥塊，會用它投擲。



▲總之先救出女巫再說。

舞台 4　無明鐘乳洞

這個舞台和舞台 1「鬼寶鐘乳洞」構造上大致雷同。不過敵人的人數和攻擊也變得較為凌厲，當然也追加了不少新的情節。這裡出現之頭目是個巨大之河童。它會以其強壯之胳臂和吐出強烈之火炎襲擊您。



◀看起來像個舞台，敵人攻擊力相當強。



◀這個頭目有個大斗篷，它會吐出火花。

舞台 5　古代墳墓迷宮

次一個舞台即是「古代墳墓魔宮」，光聽這個名稱就知道這是什麼樣的通道，這個舞台是根據「古代墳墓迷宮」而來的。不過此處出現之敵人都並非弱者哦！



◀這是巨大的土偶。會以身體來撞擊。

舞台 6　地底界咒禁廟

前半部大致和怨念廊相同，但後半部則是一個新的場所，您可得和黑暗大將軍決鬥。

▶一進入後半部，便進入一個新的場所。



▶頭目是黑暗大將軍。可要好好利用地形



舞台 7　魍魎洞冥界

最後一個舞台十分酷似地獄，是個高難度的挑戰。開始是從像地底湖樣的地方開始，會有些骷髏四處亂飛，還有針對山和火池。

神雷能再將它封印起來嗎？

▶要向前邁進，最好先提昇自己戰鬥力。





◀在針山中，必須穿過骸骨的上面。



▲下面是火海、上面有小鬼會扔擲火球。



ACT 8M

究極戰士

バトルブレイズ

BATTLE BLAZE

薩米工業・￥8700

92.5.1發售

一魚2吃、令您樂趣倍增！

薩米所推出的ＳＦＣ第3炮軟體就是這款久仰大名的「究極戰士」。遊戲中設計有2個模式的戰鬥模式。其一玩家可自挑喜愛的角色進行對戰的「THE BATTLE」。另一項則是敍述人心遭魔王偷竊，而力拼為數衆多的武士們名為「THE HERO」。無論是雙打或獨鬥都會有滿意的收獲。

進攻BATTLE戰場比武分高下

在「THE BATTLE」的模式裡將有6名武藝高超的武士們以鬥技場為舞台進行比武大賽。這些人分別由各自的領土趕來參加比武並各有各的獨鬥本領。比武時他們都會各自的施出看家絕技將對戰的敵手打得伏首投降。如能先通過2關即可獲勝。選擇單打的人，其先決條件是必需將同組的其他5人打敗才行。至於選擇雙打的則要兩人各自征戰5名對手後才算獲勝。只要通過以上條件，國王會冊封為貼身騎士並按所打敗者的次序分6個階段賜榮譽頭銜。



◀6名奇人中，尊駕偏好哪一位呢？



◀每名角色操作起來就是這個樣子！

▲必殺技對必殺技，誰會贏呢？

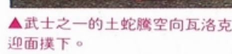


▲夏沙的電雷拳朝向加斯多夫一拳打來！哇！好痛!!

THE HERO的目標為打倒魔王

在「THE HERO」的模式裡乃是將被魔王操縱的4名武士擊敗，並為他們施解咒語。趁此機會一舉將萬惡的淵藪胡立歐摩斯魔王打敗為主要目的。以格鬥遊戲而言。奇特詭異的拼殺動作是免不了必需添加的賣點。而遊戲中武士們的身手和絕技可說花樣百出，令人防不勝防，若想平安過關就必須完全的掌握住敵人的弱點和手法。







▲武士之一的土蛇騰空向瓦洛克迎面撲下。



▲ 此即威魯克王國，救救它吧！



▶真危險！迅速避開加斯多福的攻擊。

◀兩身相互交錯，一刀決定勝負。



等待挑戰的戰方高手群像

遊戲中的武士們其實是威魯克王國裡各地的諸候們。他們在地方上都稱得上是最頂尖的高乎，但更想成為全國的第一。下面就立刻開始為各位介紹劇情將要決戰人的各項背景，並研究他們的各項絕活和特徵吧！

加斯多福—統轄克羅摩亞



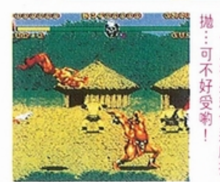
克羅摩亞的統治者。是居住於叢林的人鬼族酋長。極為恐怖。

加斯多福是以一付可伸縮自如並附有鐵鍊的一種名為「晨星」的鐵器作為武器這玩意兒攻擊力非常驚人。通常他的必殺技是投扔出附於鐵鍊上的大鐵鷹或者是從空中擊落下射球，如果想要抓住敵人他就會對空中投擲出大鐵盤等怪異的武器。這傢伙動作遲緩並無法跳躍。但攻擊力和防禦力卻是出奇的高。

▶加斯多福無法察覺從空中來的攻擊。

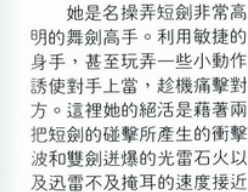


◀加斯多福唯一可飛的武器就是射球。



◀一旦接近就會這麼扔拋…可不好受喲！

菲莉亞　一統轄蘭多芳達



蘭多芳達的統治者。這個國家也被人稱之為席雷吉雅亞。

她是名操弄短劍非常高明的舞劍高手。利用敏捷的身手，甚至玩弄一些小動作誘使對手上當，趁機痛擊對方。這裡她的絕活是藉著兩把短劍的碰擊所產生的衝擊波和雙劍迸爆的光雷石火以及迅雷不及掩耳的速度接近敵人將劍刺入等3種。她的攻擊力不是很好，但她的敏捷及不凡的輕功正好彌補了她攻擊力的不足。



▲這就是菲莉亞的衝擊波。



◀連續的被光雷火石這麼一擊可要命了！



▲菲莉亞的絕招中以這招近身突刺最令人膽顫心驚，痛楚不已。

瓦雷庫 一統轄奈史特斯



奈史特斯王國的執政著，統治拿史達平原。

瓦雷庫他是使用一把冷藏冰封於雪山中名叫黑爾・布雷多的神劍參加比武。他的拿手絕活有從神劍中散發出強勁冷氣流，瞬間可進行2回攻擊的風雪劍法以及可迸發光雷石火的回旋斬等3種。瓦雷庫因他那把劍非常的沈重，所以揮舞起來行動自然地會變得緩慢，並且跳躍的高度也受到限制。但攻擊能力和殺傷力都非常的令他的對手苦不堪言。



◀劍不僅長而已，且還能適時運用武技。



◀看呀！攻擊範圍這麼的大啊!!

▼瓦雷庫的絕招中這招最帥！



夏沙　一統轄魯果錫安



魯果錫安的統治者。居住於魯果西山脈一帶獸人族的國王。

夏沙除了劍以外的武器就要算那付擁有鋭利尖爪的雙手，並還有變身的能力。更厲害的是牠還可自由的操弄大氣中的雷電能量用來攻擊對手。關於牠的拿手絕活不外乎有變為一頭狠人，用身體去襲擊敵手和帶有電波似的拳頭以及利用大氣中的雷電化為武器等3種。

夏沙無論是身手的敏捷度或跳躍能皆屬上乘，更可怕的是一攻擊力也強的全能高手。所有角色中則以牠的實力最為高強。



▲電拳也是夏沙攻擊中最拿手的一招，特別是使用起來快又準。



◀雷電光，小心不要被它擊中！

▼雷電光放射攻擊的狀態，這也是夏沙最可怕的一招。





ACT　8M

魔劍

マジックソード

MAGIC SWORD

卡普空・¥8500

92.5 預定發售

和８位伙伴一起打倒魔王

操持大劍征討敵人！

在遊戲中心裡成為話題的電動版遊戲「魔劍」，終於被移植到ＳＦＣ了。遊戲的內容是：為了打倒復活的魔王而挺身而出的勇者，和伙伴們帶龍之塔展開了激烈的戰鬥。這是橫捲軸的ＡＣＴ遊戲。

主角以會放出波動的大劍和敵人作戰，在消除一定的樓層後，劍便會提昇。



▲帶著伙伴去迎戰敵人。



◀用劍和敵人作戰，注意下面生命測定器



▲收集到魔術測定器就出現波動

將伙伴從牢房裡救出

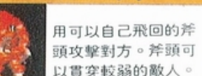
破壞寶箱後，鑰匙就會出現。使用這把鑰匙可以救出被關在牢房裡的伙伴。被救出的伙伴在消失之前被主做援護攻擊。在主角攻擊時，伙伴也會同時攻擊。跳躍時也跟著跳躍，也就是和主角做相同的動作。

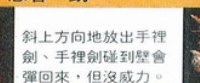
幫助主角的８位伙伴

８位伙伴都各自擁有特別的攻擊方法。可因場面之不同而發揮絕佳的效果。但是，玩家所能帶著走的卻只有其中１人而已。因此，必須好好地使用這些人物才行。



伙伴	說明
女戰士・莎拉	發射快速的弓槍攻擊對方，但是，威力不太大。
巫師・尼烏拉	會發射有拉桿的方向性極強的魔術飛彈。但無法連續發射。
大個子・烏馬	用可以自己飛回的斧頭攻擊對方。斧頭可以貫穿較弱的敵人。
盜賊・迪列克	同時發射炸彈及刀子，還可以找出隨藏著的寶箱及手套。
忍者・凱	斜上方向地放出手裡劍、手裡劍碰到壁會彈回來，但沒威力。
蜥蜴人・利烏恐	可以快速擊出強力的劍。身體大，容易遭受敵人的攻擊。
僧侶・阿利歐	會發射自動導向的光彈，還有，身體四周會圍上護欄。
騎士・羅達爾	會放出快速的槍，槍在貫穿敵人後會飛到畫面的邊緣。







必勝魔法！

按一下Ｘ鈕，生命就消耗一點，把周圍的敵人全部變成金幣，這種必勝魔法是可以使用的。這個最適合用在被敵人包圍時。但是用多了以後，生命就會很快地消失掉，請注意。



▶當被多數的敵人包圍而危急時……



◀馬上使用必勝魔法吧！威力非常大喲！

以51個舞台展開的戰鬥

不斷地迫近的異形敵人

遊戲的舞台是龍之塔，在塔中，魔物手下的魔物們會持續地出現。必須一邊打倒那些魔物，一邊找出樓梯一層一層地往上走去救出伙伴們。

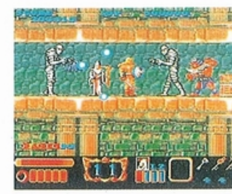
魔物們是以劍來攻擊或是採取肉搏戰。不管是挨到哪一種攻擊都會受傷頗大。當將要被擊中時，可以使用必勝魔物。



▲會擲回力鐵球的食人妖攻擊力強。



◀構成劍的概要。移動快速，請注意！



▲男木乃伊一馬密是耐力高的敵人。

取得魔術法寶

打開寶箱，救出伙伴後，魔術法寶就會出現了。裝備上這些法寶，會獲得各式各樣的效果。裝備上身的魔術法寶會在取得它的那個樓層和下一個樓層裡發揮它的效力。

法寶	效果
魔術瓶	可以使收集魔術法寶的速度加快。
水晶球	可找出隱藏的寶箱。盜賊不在時會用得到
手臂鎗	可提高攻擊力。和頭目打仗前務必裝備著
鑽戒	可以使蜥蜴人和盜賊變成伙伴。
王冠	可提高防禦力。需要度不是很高。
捲軸	可以使法寶輕易出現，於敵人多時裝備著
金壺	可提升伙伴的恢復力。伙伴是僧侶時取用
項鍊	使得分變成２倍，很適合用來獲得分數。



富於變化且數量多的樓層

在每一個樓層中都安裝了各式各樣的機關。一旦被那些機關禁閉起來，就很難消除那些樓層了。特別需要注意的是那些會從地板上噴出火焰的樓層。如果從立足處掉下去的話，必定會受到重大的創傷。另外也要注意那些流著水的樓層和會發射槍的樓層。





▲流著急流的樓層，以跳躍方式度過。



▲從柱子裡飛出來的槍，用盾來擋吧！



▲鐵球從天花板落下來了，要注意閃躲。



▼從立足處倒栽蔥似地落入火焰之中。



▲有段差的樓層，一邊躲避旋轉刀的陷阱，一邊前進吧！

守護龍之塔的強大頭目們

在特定的樓層會出現強大的頭目。那些頭目們會一邊縱橫於畫面上，一邊發出凌厲的攻擊。而且頭目們都有非常高超的耐力，所以在戰鬥之前，一定要裝備手臂鎗，以便迎戰他們。



◀守護在塔入口處的怪物，會噴出火焰。



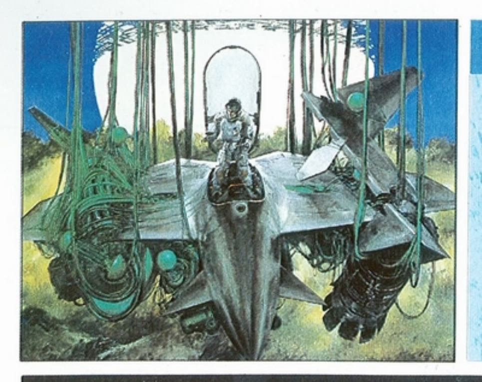
▲固守12樓的大怪物。



▲固守４樓的領導級恐龍。會一邊發射電擊，一邊攻擊。



▲一邊旋轉骷髏，一邊迫近。



STG　8M

超級銀河號

スーパーアレスタ

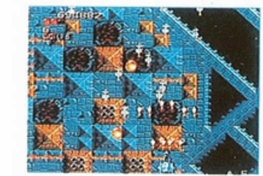
SUPER ALESTE

東寶・¥8700

92.4.28 發售

超級銀河號在幻想的世界中奮戰！

ＳＦＣ的射擊遊戲迷們所期待已久的「超級銀河號」，終於要登場了。迫力十足的畫面處理、快節奏的速度感，加上高的難易度，構成了這款遊戲的動人魅力，是射擊玩家不可錯過的好遊戲。



▲難易度高也是魅力之一。

有兩種遊戲類型可玩

本遊戲設計了兩種類型的玩法，一種是主要的「一般遊戲」；另一種則是將一般遊戲簡略化，並降低難易度的「射擊遊戲」。

這兩種遊戲性有若干的不同，你可以隨個人的喜好來選擇。

NORMAL GAME（一般遊戲）

本遊戲共備有12個舞台，同樣的每個舞台的最後，都會有個頭目等著與你決鬥，也同樣的必須打倒這個頭目，才能過關往下一個舞台前進。



▲全部12個舞台的遊戲主篇。

SHORT GAME（射擊遊戲）



▶有得分勝負及時間考驗。

這個射擊遊戲是截取一部份的一般遊戲，或是原創的小舞台所構成的。全部有4小區，每區的最後可能沒有頭目，遊戲的時間很短，可當消遣性的來玩。

迫力與速度十足的12個舞台

在一般遊戲的模式裡，每一關都有多采多姿的背景，以及凝聚技巧的畫面處理，當然也少不了高速捲軸及多重捲軸。在激烈的戰鬥中，你仍然會被不停搖晃的美麗背景，或各式各樣的畫面所吸引。

另外值得一提的是，不管是何種狀況，處理的速度也不會減慢，尤其連續的高速戰鬥，定使你汗流浹背。

▲這種爆炸情景，是很華麗的呢？



▲舞台頭目當然是巨大且強。

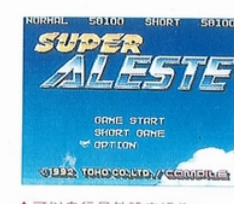
▲若能一口氣全部破壞，就太痛快了。



▲後半的敵人攻擊激烈。

活用輔助模式

在輔助模式中，可以自由設定射擊，提高速度等等的操縱鈕，如果能夠好好地運用這個功能，而依自已的喜好來設定玩法的話，那玩起來可就更過癮了，此外還要活用L、R鈕。



▲可以自行另外設定操作。

要善用130種射擊！

8種射擊之中，若能將提昇威力的階段與控制射擊適當的組合，實際上可變化出 130種之多的射擊，要配合敵人的攻擊模式來使用。



▲請善用三種的射擊來前進。

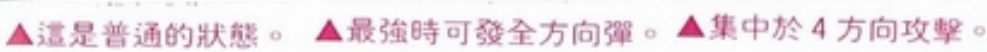
1 多頭射擊

這是傳統式的射擊，使用於遊戲開始的時候，隨著威力的提昇，可以展開廣範圍的攻擊。如果使用控制射擊，還可以做全方位的攻擊呢！









▲這是普通的狀態。　▲最強時可發全方向彈。　▲集中於４方向攻擊。







▲重視後方的形態　▲強化橫向的攻擊。　▲集中於前方的連射彈

2 雷射

這是具有高攻擊力與貫穿力的雷射，用控制射擊還可以變成能夠尾隨敵人的追蹤雷射。追蹤雷射在射擊威力低時較無用，而在最強狀態時，最能發揮威力。



▲普通時可朝前方發射數支雷射。

▲控制時可發射尾隨敵人的追蹤雷射。

3 球體環

球體在自機四周旋轉，可防止敵人或敵彈的入侵。但是缺點是在威力等級低時，幾乎派不上用場。在控制射擊時，按鈕的瞬間可以將球體固定住。

▲球體在自機四周旋轉，可消滅敵人或敵彈。





▲控制時，可以讓球體停止旋轉。

4 全方位射擊

按十字鈕對準方向，即可發射強力的全方位彈，在控制射擊方面，在按鈕的時候，可以將射擊所發射的方向，固定在某一定的方位，以方便射擊。



▲可朝十字鈕的方向，發射強力的射擊。



▲控制時，可以固定射擊的方向。

5 飛彈

這是可以察知敵人的追蹤自動導向飛彈，若等級提昇的話，一次可以發射好幾個。而在控制射擊時，感覺和普通彈一樣，可以呈一直線地發射飛彈。



▲可以發射能尾隨敵人的自動導向飛彈。

▲在控制時，可發射前後方一直線的飛彈。

6 充電槍

連續按鈕的話，即可補充能源；放開按鈕的話，可以同時發射強力的極太雷射。在控制射擊時，可以一面發射普通彈，一面填充，只是填充的時間增長。



▲可填充能源，發射極太雷射。



▲控制時，可一邊填充能源，一邊攻擊。

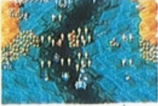
7 輔助器

這是附在自機後方的輔助兵器，擁有攻擊的能力。可以給予敵人損傷。

在控制射擊方面，可以固定輔助兵器的動作，使射擊更準確。



▲最多可持有發射普通彈的輔助兵器。



▲控制時，可以固定輔助兵器的動向。

8 球狀彈

可以發射巨大的球狀彈，而球狀彈一碰到障礙物，會變成全方位彈，在控制射擊時可以操作球狀彈。



▲一碰到障礙物就變成全方向彈的球狀彈。



▲控制時，可左右操作球狀彈。

担負起地球的命運、銀河號起飛！

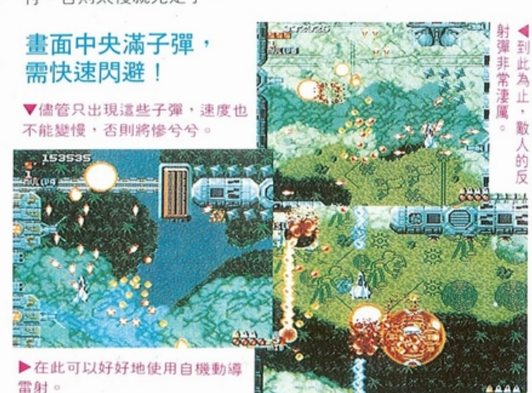
舞台 1　暖身運動的舞台

第一舞台是地球，儘管是遊戲的開始，難易度也比較低，可是不能因此而大意。

雲的捲軸非常美麗，可以清楚地確認背景是多重捲軸式的，而且畫面上的敵人，多如過江之鯽，所以必須以快速度來應付，否則太慢就死定了，

畫面中央滿子彈，需快速閃避！

▼儘管只出現這些子彈，速度也不能變慢，否則將慘兮兮。



◀到此為止，敵人的反射彈非常淒厲。

▶在此可以好好地使用自機動導雷射。

要注意前面的路



▲若將子彈塞入導管的紅色部份，便可以往前進。

要留心的角色①



▲在這個心環會反彈的彈數相當多。



▼固定出現而令人厭的敵人。

BOSS　第 1 舞台也不能輕忽

這只是最初的頭目，並不怎麼厲害，即使被它所伸出的兩手包圍，也不必慌張。



▼在什麼也沒有的空間，頭目會突然地浮現出來。

▲巨大的球體左右地飛來飛去，快把它解決掉。

舞台 2　SFC的徹底展現

這是一個富有變化的宇宙舞台，也是最能充份發揮ＳＦＣ之旋轉，擴大、縮小等機能的舞台。

首先在開始時會出現太空殖民地，它會一邊旋轉一邊向自機迫近，若能破壞一定數量的砲台，則自機便可以咻～～地上昇，朝下一個攻擊目標移動。

自機這種上昇或下降，實在是很過癮，而且太空殖民地還會不停地旋轉，如果用大的MONITOR玩的話，更是會陶醉在那種氣氛中呢！



▲畫面中央上部所見的就是殖民地，由此一口氣急速下降。

▶一面旋轉一面下降，到此變這麼大，真是大迫力。



要留心的角色②

◀回轉砲台從四面八方發射子彈。

▶這些嘍囉真是討厭的傢伙。



◀一面用扇狀的屏障防禦，一面接近。

BOSS!　將砲台全部破壞

以毫不留情的態度，朝殖民地的中心部猛烈攻擊，只要將砲台全部破壞即過關。



◀中央的砲台會一面旋轉，一面發射飛彈。

舞台 3　加分舞台

舞台 3 是一個加分舞台，話雖如此，但也不是光一直射擊就可以得高分，這裡的敵人也很多，而且攻擊猛烈，換句話說，和一般舞台沒什麼兩樣，等你親自嚐試，就知道苦頭了。順便一提的是，舞台 6 和舞台 9 ，也是這種加分舞台。

在這裡當然是要設法提高得分，只要能夠提昇自機的等級，下一個舞台就比較容易攻略了。

要留心的角色③



◀它是本舞台唯一的強敵

▶舞台 1 也曾出現的中型敵機。



▲這是令人高興的背景，有好多膠囊可以收集。

舞台 4　背景真漂亮

好不容易來到舞台 4 ，敵人的攻擊卻更兇猛了，在這裡不能錯過的是，一波接一波的捲軸背景，以及瞬間擴大且巨大化的行星。

如果你想破壞這些行動，只能趁它縮小時，否則在它擴大時，你只有走為上策了。而當它們兩三個並列時，更要看清它們的攻擊方式而儘快避之。當然，也要注意嘍囉們的攻擊，這裡可沒有讓你輕鬆攻擊的敵人哦！



▲會不停地擴大、縮小的行星，可別盲目地破壞，要選擇適當的機會突進。







舞台 5　注意可行之路

這個舞台是多重捲軸加上line捲軸方式的表現，敵人會從深邃的 谷底急速上昇，讓你產生有如被吸入谷底的錯覺，而你必須 在狹窄的谷縫中前進。

本舞台的特徵即是，一面破壞岩石，一面確保進路，以如此的方式前進。

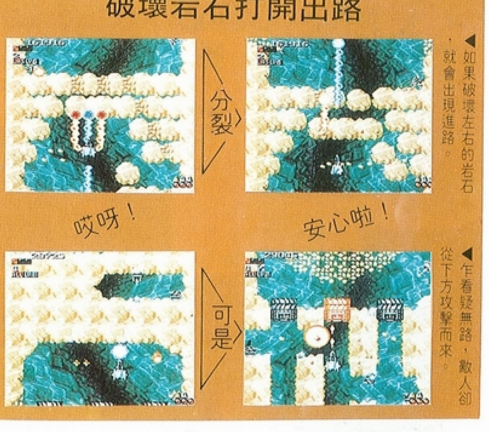
▼本舞台的結構就像個迷宮似的，要注意橫向出現的敵人。





▲也有從谷底上昇展開特攻的敵人，要小心。

破壞岩石打開出路



◀如果破壞左右的岩石，就會出現進路。

◀乍看疑無路，敵人卻從下方攻擊而來。

敵人的攻擊將愈來愈嚴厲

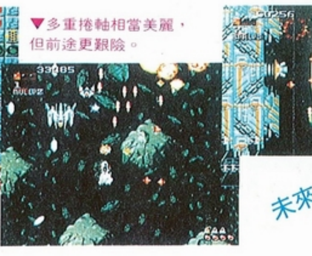
這款遊戲共有12個舞台，以上只介紹了 5 個舞台，連一半都還不到呢！

可以想見的是，敵人的攻擊必定是愈來愈激烈，要所有舞台都過關，或許得費一番力氣呢！

這款遊戲擁有 8 M的大容量，真不愧是「超級」的，喜歡射擊遊戲的玩家們，自然不會錯過，而最後舞台的頭目，想必會樂於和你決鬥的。



▲下一個加分舞台，棘手的敵人相當多。



▼多重捲軸相當美麗，但前途更艱險。









向射擊限界挑戰的迫力！

令人震憾的超級捲軸畫面

針對特殊戰術要塞MIDAS的緊急指令！「被異種生命體奪走的行星帝利亞誓將奪回」。號稱具有壓倒性的行星防衛系統，只憑一架戰機超鬥戰機A-144公然向惡勢力挑戰。它能平安無事回來嗎？



PHALANX A-144



▶從巨大戰艦中發射出戰機的雄姿！

此款屬橫捲軸之射擊遊戲。個人電腦版所出品這款卡帶，不論視覺，連難易度都令人有耳目一新之感。



▶各舞台間之畫面看起來的感覺蠻好的。



▲這個應該不是頭目級的敵人吧！

選擇較適合自己的等級來玩

值得慶幸的是遊戲另設有自由選擇方式！您大可自由選出喜歡之遊戲級數，自機數量及音效測試等。對射擊認為棘手的人和第一次玩的人，您可充分使用此功能，來測試自己的實力，並設定自己要玩起的等級。



自機可以增加到99台。

共有 9 個舞台的戰鬥故事

遊戲共分有 9 種舞台。宇宙空間、行星內和戰艦內部等，每個舞台都各有其特性。再則，其人物及背景之視覺效果方面，都相當具有迫力。



◀這種巨大傢伙都是一群群出動的。

◀再往裡面去，發現內部背景相當真實。



▶真是令人十分懷念的機器人。



▶一到了後半段舞台的構造變得相當複雜。

能在狹窄空間靈活行動的巨大角色

此款遊戲最令人驚訝的是人物的體型相當龐大。首領級就不消說了，就連小嘍囉也都相當巨大。



▲它的觸手動作迅速相當驚人。



▶看到它相當地喜愛，不過它的威力很強



◀這是要塞的一部分，裡面則是迷宮。

視狀況選擇較適用的武器

超戰鬥機A-144裡添加一些普通飛彈，出現在舞台之秘寶有 4 種武器和 3 種不同之彈導飛彈可使用。此武器最高之庫存量可儲存 3 個。依照戰況可視其實際之需要，而區別使用之。

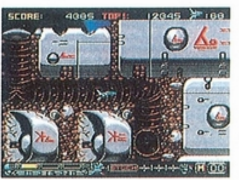




▲襲擊這個傢伙。▲秘寶出現。



▶帥，可以取壓榨彈了!!



▲這種地方不會有任何秘寶。

普通彈



超戰鬥機初期可使用之武器。鈴聲愈響，子彈數目便會增加。

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4



導向飛彈

自動追蹤系統會朝敵人飛去。如要增強火力可加強彈道之刀道。

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4



SPECIAL WEAPON

E・F兵器

使用導向飛彈並加以加工改良後，不但能節約能源，還能於防禦範圍內，形成障礙物將之阻擋回去。



◀使用一次就會消失。

壓榨彈

級數 2 級之後，一直持續按著按鈕，可以一直儲存能源一次攻擊。

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4



SPECIAL WEAPON

B・H兵器

射出壓縮彈之後它會自動爆炸，製造出一個小型的亞空間。於畫面上出現之敵人必遭受一定的破壞。



◀具有非常好的效果。

以單位提昇戰鬥力

各類的武器都各有 4 階段提昇戰鬥力之可能。在使用中按B鈕的話，就可當作特殊武器發動特殊的攻擊。至於其效果則視其武器之不同而改變，並且在一定的時效內才能發揮它的功能。



▲敵人較少的地方，感覺較安心。



▶有寫著A、B、C的飛彈，記得要取用。



◀如果不增加戰鬥力的話想將敵人消滅可難。

反射彈

打倒敵人以外的地形就會自動反射。上下還付有自由選擇鍵呢！

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4



SPECIAL WEAPON

O・A兵器

能將反射彈和子機變形，形成像兔子形狀的物體。不久後，它會朝敵人方向衝撞過去。



◀為何長得像隻兔子？

雷射

上下均設有自由選擇鍵，從級數第 2 級開始就可以發射雷射。

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4



SPECIAL WEAPON

S・F兵器

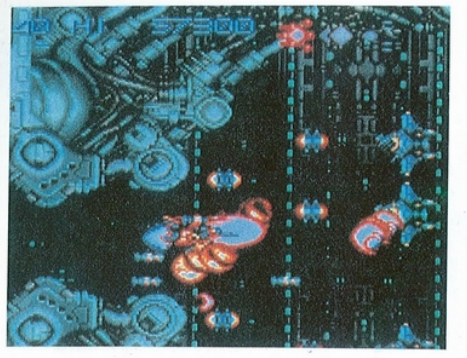
切離雷射砲使之變形，便可再接裝回去。將它隨機回轉時，有稍許時間會有亂射的傾向。



◀駕駛人技術非常了得



軟體篇



STG 8M

銀河風暴

アクスレイ

AXELAY

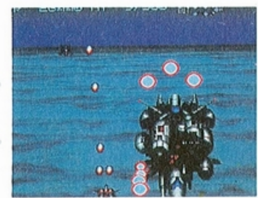
柯拿米・未定

發售日未定

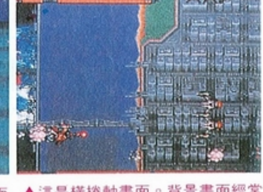
能給你耳目一新之感的射擊遊戲

本雜誌將為各位介紹繼「惡魔城」之後之新作「銀河風暴」，不過非常可惜的是，它推出的日期勢必再度延期。這可是款真實射擊遊戲。為了製作較為有趣的卡帶，各位只好稍作忍耐哦！

這回想多為介紹前半部幾場較為強大火力的畫面。之後，將再為各位陸續介紹其他新的情報和照片，誰各位稍安勿躁。那麼首先我們要先為各位解說「銀河風暴」的故事背景及緣由。



▲看起來和「沙羅曼蛇」裡之畫面類似。畫面有從縱捲軸和橫捲軸。



▲這是橫捲軸畫面。背景畫面經常看得到其他行星，很令人感動。

一改昔日之風格，增強戰鬥力的系統

可以裝備最強戰鬥機AXLEY，武器共有8種類之多，但初期開發階段僅限3種。不過，每當一舞台被您消滅殆盡之時，您所裝備武器之數量便陸續增加。這是遊戲的特徵之一。遊戲中您可以任意地改變使用之武器，攜帶武器去搜索其他有用之物資，並充分靈活運用戰略，此乃致勝之關鍵。

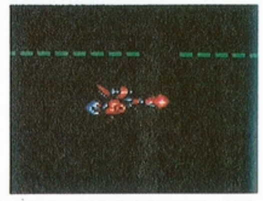
如果自機受到攻擊不幸有所損壞時，此時所裝備之武器不能使用，一旦所有武器全派不上任何用場，這是最大的一個錯誤。總之武器和體力得相輔相成。

這次8種武器裡，先為各位介紹代表性的4種。

深思熟慮後再出擊！



▲可以使用具有照亮功能之武器。有道彈飛彈和雷射2種。



▲這是一種普通之空中攻擊。如果沒有任何特殊武器似乎有些無趣。

特殊兵器STG的精華

SPRASH LAZER



▲這種雷射威力相當猛烈。破壞力十分驚人。能連續發射。

MACRO MISSILE



▲看到會吐出煙霧您知道這是什麼嗎？這就是所謂的導向飛彈。

ROUND BALKAN



▲照片上看不太出來這是什麼，好似弧形會發射出火砲的東西。





以2D和3D表現整個宇宙空間，一場激烈戰鬥正等著您的

和「沙羅曼蛇」、「兵蜂」等有著截然不同的魅力，這就是柯拿米新登場的原創STG遊戲！此款「銀河風暴」和其他STG不同之點在於凝似3D之縱橫捲軸和2D之橫捲軸面交替出現。特別是看起來像極3D舞台，敵人子彈之來襲時，快速極具震撼力，單看到這些畫面，就令人感到十分刺激。為從到處亂篡之機械生命體中奪回綠色之星並保護它，最好能乘坐上最強的戰鬥機亞克斯雷伊號，再與敵人背水一戰才能穩操勝算。



▶這個引人注目之畫面好似3D，愈往前去感覺更好！

攻擊方式各式各樣

拍啦地連續掃射

▶單射威力較弱，但連續發射威力就很強



馬克羅彈道飛彈

▲轟隆隆的發射道彈攻擊！似暴風還挺好看的



威力強大無比

▼以火堆攻擊的話就能將前方敵人一掃而空。



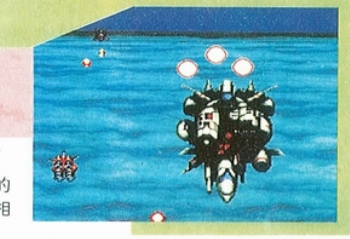
廣範圍地攻擊

◀彈幕可朝8個方向張開，如此敵人就不恐怖了。



AXELEY 充滿速度感共6個舞台！

全部共有6個舞台，先為各位介紹其中的4個，可以藉此窺見它的風貌。每個舞台都相當刺激，看得令人緊張的暫停呼吸哦！



STAGE1

被一團烏雲覆蓋之小行星上空，亞克斯雷伊第一次上陣。敵人前線基地有浮遊要塞，攻擊時比想像中更為激烈。先擊敗敵基地裡之機械人才能前進。



▲遇到頭目級的敵人了！戰鬥時需提 防小蜘蛛和雷射之夾擊。

STAGE3

一夜之光景便將巨大都市毀於一旦之空域戰略艦拉姆茲。它的破壞力無法衡量，為了破壞其他行星，它也會接受一些像去摧毀亞克斯雷伊和殖民地指令。



▲在畫面上來回動的是敵人之機器人。千萬不要壓碎它們！

STAGE2

曾經是我方之研究設施之殖民地如今落入敵人之手裡。為了奪回殖民地便致力研究出新式兵器及強力的戰艦，並備有2門雷射光砲，亞克斯雷伊機隨時待命著。



▲這是何方神聖！竟然連雷射這個強 烈武器也照吃不誤！

STAGE4

到處充滿水和綠色植物的行星，經敵人改造之實驗，製造出一些恐怖的生物蠕動著，連外型也跟著改變。它正朝著亞克斯雷伊機的方向出發。



▲恐怖來意不善的敵人就站在面前。千萬不可以被它打敗哦！



SLG　8M+64KRAM

斬II

斬IIスピリッツ

ZAN II SPIRITS

狼組・¥9800

92.5月上旬發售

此乃下一代之模擬遊戲

志在統一全國各地

個人電腦、GAME GEAR、M.D.所出品的各式或各種機種「斬」都深獲好評，超級任天堂也將跟進。

此回「斬II」除移植個人電腦，忠於原作外，另添加一些新的構思，改良後遊戲，可以說是款戰略性很高的模擬遊戲。

最初選擇之劇情體裁是擷取1560年以來，一些歷史重要之史實，共有4捲卡帶。每個劇本都能將戰國時代最原始之風貌呈現出來，當然也不免有些令人回味無窮的地方，您可以從任何地方開始。



▲有名望的武將都想謀奪天下。

▲遊戲級數共有3等級。




情劇一 新勢力抬頭

群雄割據中一些著名於世的武將們，將掀開戰國時代之序幕。



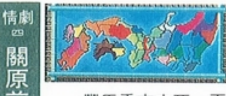
情劇二 信長包圍網

為對付信長，發兵朝北陸前進，武田也率先加入形成包圍網。



情劇三 本能寺以後

信長在本能寺去世後，日本陷入混亂。有那些人想篡奪天下呢？



情劇四 關原前夕

豐臣秀吉之死，天下便分成為二，即家康的東軍和毛利西軍。

武將多達900人

選擇好劇本之後，便要選擇武將，從900多人之中挑選您所想要的人。如上衆多的人數，都是根據史實設定而來的。



◀可看個人資料決定。

▶還是織田信長較好。



▲置身何國須考慮周遭狀況。

一夕發迹取得天下

截至目前為止之戰國模擬遊戲中，玩家選擇的也只有諸侯。此款遊戲還可選擇其他人選，諸如家臣和浪人。其中不乏有些浪人變成重臣，然後自己擁兵自重，推翻朝政而成諸侯。



◀一群浪人將之改長訓練、編成軍隊。



▶以武將為首，也有未謀取天下而不了了



▲誠懇拜訪諸侯想謀一官半職。

戰略高的國家之合戰

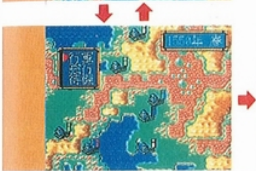
一目瞭然之3大戰爭面

遊戲大體而言共分為3大部分—戰略、行軍和戰鬥。基本上是以戰略和行軍交互進行，行軍時穿插戰鬥畫面，大抵流程概況是如此。



▲馬上就可以看到武將資料。

因為每個流程及程序都大致相同，行動也都相當固定，所以千萬要詳記，以免屆時搞得手忙腳亂。

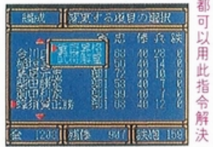

戰略層面

在戰略面有內政、外交和軍隊編制，執行非戰鬥行動。只不過，戰略面之執行只有諸侯有資格，重臣和武將只能在接到諸侯下達命令後才能行動。還有，浪人可以募集軍隊、和諸侯面試、做官等。

在超級任天堂版中，除忠於原著移植原版東西外，又追加了些戰略相關之指令，諸如共同作戰、稅率變更等、此款遊戲看起來又較以往那些卡帶戰略機動性更強。



▶所謂稅率變更指的是新的追加指令。



◀與部隊相關之事，都可以用此指令解決。



◀每個城堡隨政局而動，都無國境。



▶事件會在戰略面之前發生。



▲不管置身什麼時代，外交都是平安度過危險期之必要措施。

行軍層面，戰鬥層面

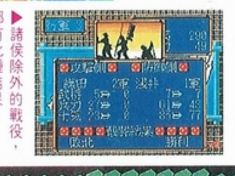
戰略之後便進入行軍。在自己的領土內有城堡，並朝著戰鬥方向移動指揮您的軍隊。

此款遊戲中全國版圖分割是採以城為單位，和其他模擬遊戲採國為單位分割有所不同。它和現實之戰國時代同樣都是壓制各個城堡，可趁機奪取政權。遊戲最具特色之概念在於士氣。戰國時代的戰爭並非以量取勝，而是以同志間之士氣方改善關鍵，譬如說一團少數部隊但只要有很高的士氣就能將低士氣的大軍擊敗。戰鬥和兵力及我方與敵軍士氣之差別也得注意。



▼每個國家的城堡，移動的部隊是人。

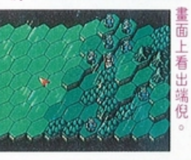
▲在可以移動之範圍內都會有此表示。



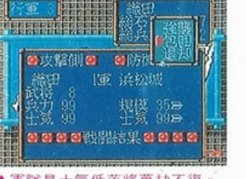
▶諸侯除外的戰役都有此種結果。



▶士氣一旦不振，將有全軍覆沒危機。



◀氣候的變化也可從畫面上看出端倪。



▲軍隊是士氣低落將萬劫不復。



3Dヘクス

此遊戲採3D的方式，使整個戰鬥地形圖看起來有高度的區別。如此一來在視覺上或戰略上又更接近真實情況。





飛龍拳 IV

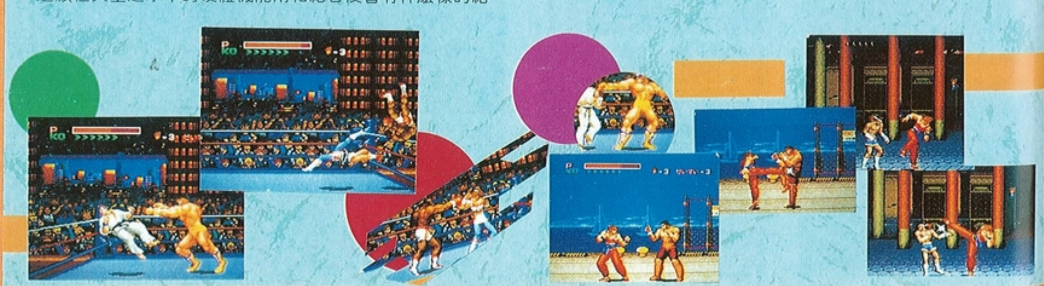
文明腦
預定５月發售
￥9800
ACT

究極的拳術！再生於超級任天堂！

在任天堂流行的時代「飛龍拳」即以其獨特的設計、吸引人的故事走紅！同一系列一共發行了前後４個版本（１～４代），而且每一版都十分受到歡迎，每一版的內容都有創新的構思。

現在超級任天堂取代了以往任天堂的地位。而「飛龍拳」系列也終於要推出第五代的作品—「飛龍拳Ｓ」。玩家只要想像，當飛龍拳系列優秀的軟體設計手法與概念和超級任天堂超水準的硬體機能兩相結合後會有什麼樣的結果，想必每一位有概念的玩家只要想到這一點，馬上就會興奮得雀躍不已。

而事實上也正是如此！第五代的「飛龍拳Ｓ」以超級任天堂優異的硬體機能為本，把遊戲的重點放在時下所流行的格鬥動作遊戲上，於是系列主角—「龍飛」於是搖身一變，個個都變成身手靈活，招式凌厲的武鬥家。配合著故事，「飛龍拳Ｓ」又將給玩家一次好看了。



魔　劍

卡普空
預定５月中旬發售
￥8500
ACT

操持幻化的神劍，目標是最頂樓！

以「快打旋風」系列揚名於大型電玩界的名廠商—卡普空，在家用電視遊樂器界的表現亦讓玩家們不能不注意這個名廠商的動態。在繼「超魔界村」、「快打旋風Ⅱ」、「快打新傳」等強勢軟體之後，風格為之一變的新動作遊戲「魔劍」就要在５月份堂堂上市。

「魔劍」的故事結構簡單，但人物角色的數量與動作花樣可不簡單，相信曾經玩過大型電玩的玩家應該都知道。主要的主角必需攻入邪惡的根源之地—「龍之塔」，在每一層的牢內救出被囚、且個個特性明顯的伙伴，在這裡必需告訴玩家的是，這裡的龍之塔有51層，每一層的設計都有其獨到的地方，扮演主角的玩家一定得運用你的勇氣和智慧來克服這重重的難關。當然了，在每一層內被囚的戰士伙伴也會發揮其特長，協助你走過這條打倒魔頭的路，喜好刺激的動作遊戲玩家不能錯過。






波斯王子

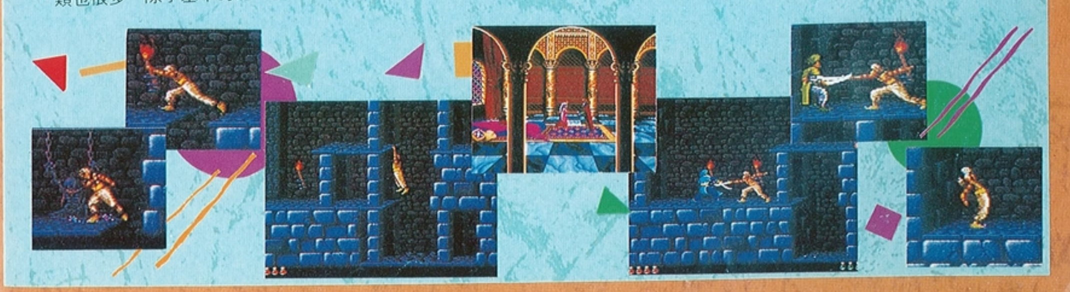
美賽亞
預定７月發售
￥8800
ACT

看我動作曼妙逼真！公主！我來了！

個人電腦上的名作—「波斯王子」。以其細膩的動作，平滑順暢的人物表現轟動一時，在各機種紛紛移植的情況之下，超級任天堂自然地也成為它的舞台之一了。

以往的動作遊戲，主角的動作都十分簡單，不是跑、跳、就是出手打等千篇一律的簡單行為。但「波斯王子」則儘量以近似真人的動作來設計主角的動作，而且動作種類也很多，除了基本的跑、跳之外，還有爬、喝藥、鬥劍、躡手躡腳、煞車等十分複雜的動作。配合上時間的限制，玩家必須突破迷宮層層的阻礙救出被邪惡大巨擄走的公主。真是細膩中帶有緊張，玩家可以一邊欣賞主角美妙的動作，一邊動腦筋想辦法過關，是款不可多得的好軟體。

也許玩家曾經玩過其他版本的「波斯王子」，那你不妨來比較一下，在超級任天堂上，它的表現有何不同。



瘋狂大射擊

柯拿米
預定6月發售
價格未定
SHT

CRAZY！SHOOTING！OH！YA！

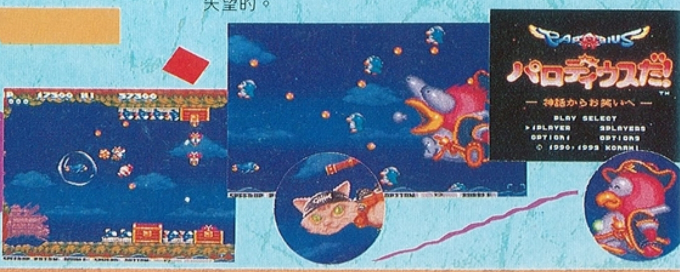
輕鬆的音樂、有趣的畫面、滑稽的動作、引人發噱的構想……是的，這就是「瘋狂大射擊」的快樂世界。

有別於以往射擊遊戲的設計，「瘋狂大射擊」跳出了一本正經的窠巢，為射擊遊戲注入的新的快樂因子一歡樂。相信以前玩過大型電動版本的人一定會同意這樣的說法的。

活躍在「瘋狂大射擊」內的主角們全都是以往有名的射擊遊戲英雄，這回他們再度粉墨登場，以全新的笑料手段存心在演出上博君一笑。

在遊戲中，各關都有創新引人發笑的設計，如頭目被打時的表情，主角攻擊的有趣武器等。但最叫人不能不提的是，這次超級任天堂版的「瘋狂大射擊」是完全版的移植，也就是說在大型電玩上的每一關都會移植過來，玩家終於可以在家裡看到跳扭扭舞的肚皮舞孃，和玉體橫陳的維納斯了。

如何！名廠商柯拿米的每一款超任新作都不會叫玩家失望的。



三隻眼

優達卡
預定7月發售
¥9500
RPG

二郎神是我中國的神話親戚！

原以漫畫走紅的「3隻眼」，現在要以RPG的形態出現在超級任天堂上了。喜歡「3隻眼」或是愛玩RPG的玩家得注意了。

為了不破壞原作的印象，這款「3隻眼」的設計與一般的RPG設計有所不同，遊戲中的地圖有三種設計。在原野上行走時的地圖是最大的，但每當角色們進入城市，則場景會以中型地圖切換。又當角色們進入迷宮內的話，背景又會切換到小型地圖上，如此一來不管在什麼地方，角色的表現都很明顯。

主角當然是那位叫「八雲」的少年，協助他行動的伙伴最多可達四人，其餘3個人會隨著時空地點與事件的發生交換，讓故事一氣呵成地進行下去。當然，在漫畫中出現的著名角色這裡也不會遺漏，除了會先後出現之外，他們也有十分個性的演出。八雲會有什麼遭遇呢？還請玩家們拭目以待。







超級忍者龜

柯拿米
預定7月售
價格未定
ACT

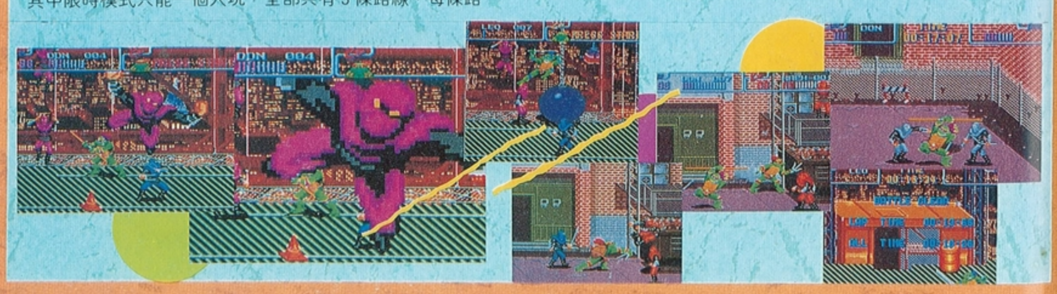
呀呼！忍者龜蹦蹦跳跳來也！

一直在美國風行不衰的現代畸型英雄人物一忍者龜們，從電視卡通活躍上了電影，電玩界前一陣子也曾在任天堂，Game Boy上大轟物，現在新機型超級任天堂登場，這些烏龜們自然也不會放過這個「秀」的機會，蹦蹦跳跳地又殺上了超級任天堂的舞台！

遊戲模式除了繼承以往可單、雙打的形式之外，這次又另外增加了「限時模式」與「對戰模式」兩種新玩法。其中限時模式只能一個人玩，全部共有3條路線，每條路線都有5～6個回合，必須要儘量爭取時間，在限制的時間內過關，但可玩的烏龜僅有一隻，且生命值一定所以十分緊張且有競爭性。

另外！在對戰模式中，玩家可以和朋友對戰，看看誰的手腕比較高明。

想不想看看忍者龜一把把敵人丟出電視機螢幕之外的絕技呢，這回，它們的把戲可多著呢！



虎克船長

EPIC・SONY
預定7月發售
¥8500
ACT

活潑赤子之心，輕快跳躍，飛上藍天！

相信愛看電影的人在年初時都看過「虎克船長」了吧！沒錯，這款「虎克船長」正是以電影「虎克船長」為故事背景所製作的超任遊戲卡帶。現在玩家可以扮演「小飛俠彼得潘」的角色，飛進電影裡的夢幻園地一NEVERLAND，與海盜頭子一虎克船長一決雌雄了。

「小飛俠一彼得潘」是華德狄斯耐早年所創造的卡通小英雄角色，在當時，小飛俠打敗了海盜頭子船長一也就是現在的虎克船長，讓海盜頭子的一隻手腕被鱷魚咬斷而不得不換上一隻金屬做成的鈎子當作義手。從那個時候開始，海盜頭子便以「虎克」的名字復出，並誓言要找小飛俠彼得潘復仇，於是他誘拐兒童們的心，讓兒童迷失了方向……。彼得潘為了救回這些小孩子，不得不再飛向藍天，在小精靈的協助之下，在四季景色變化的NEVERLAND裡大活躍。愛做夢的玩家不能錯過這款奇幻的遊戲。



橫山光輝三國志

三國浪漫的英雄之戰，藉由你的手復活

艾吉爾
￥9500
SLG

喜歡模擬遊戲的玩家一定玩過三國志，相信這段中國古代的戰爭歷史在許多玩家的嚐試之下一定有許多不同的結局！玩家們也一定從中體會到了當時時代的動盪、與英雄們的心境……雖然大江東去、浪淘盡千古風流人物，但前仆後繼的玩家們仍然會拾起當年英雄們所遺下的氣概與宿願，重新披掛上陣，再振雄風……。現在！這一款「橫山光輝三國志」將是你的另一處戰場，等待你英雄的榮耀行動。

橫山光輝是日本著名的插畫名家，相信「三國志」在其優美的配圖之下，定能將三國時代英雄的逼真演出完全會呈現。玩家們在過關斬將之後，終於可以欣賞到三國時代壯麗的歷史景象。

遊戲本身是正統的ＳＬＧ，為了提示玩家，程式中還設有「協助模式」，隨時提供玩家歷史與戰略的資訊，是模擬遊戲中不可多得的新穎構想。



皇家騎士團

戰爭，操兵！也是一種藝術！

魁斯克
發售日未定
價格未定
SLG

新軟體廠商「魁斯克」加入超任軟體開發行列的第一款作品便是這款模擬遊戲「皇家騎士團」。

玩家扮演為了抵抗暴政揭竿而起反抗帝國的革命軍領袖，率領革命在24場驚天動地的戰鬥中求勝。

在遊戲中所出現的角色共有80種，除了人類之外，連不知名的怪物也被編入軍隊，發揮獨特的戰鬥方式。這些角色的善惡個性都有跡可查一只調閱它的善惡指數就可以一目了然。

遊戲的最終目的固然是打倒帝國，可是在進行的過程中也有相當大的彈性，比如玩家可以指揮某些角色變成盜賊或是冒險家等不同的身份進行遊戲。不過要提醒玩家的是由於角色身份的改變與它的行為會改變其善惡指數，所以結局也會隨著玩家不同的玩法而有所不同喔！另外再透露一點，要獲勝不能只靠武力，有時必要的和談也是關鍵之一。





天使之翼 III

臨門一腳，強球射穿玩家期待 的心！

特庫磨
預定7月發售
￥8900
SLG

曾以全新的遊戲系統在任天堂上大受歡迎且發行二版的模擬式足球遊戲「天使之翼」，也將搬上超級任天堂上發行第三代的作品一「天使之翼III…皇帝的挑戰」。

遊戲基本上仍是採用和前二款作品相同的指令輸入模式，選手們必須經過實戰的鍛鍊才能提昇等級，等級愈高則力氣也就愈充足，在廣大的足球上奔馳時才能夠靈活自由。

值得一提，最令人興奮的是遊戲中各角色的必殺絕技，由於超級任天堂機能的後盾，各角色在使出必殺技時的鏡頭震憾力十足，效果遠遠超過前兩代作品，一定會讓玩家興奮得大叫過癮。

當然串連全篇的故事內容也比前作充實了許多。副題「皇帝的挑戰」到底意味著些什麼內容，則還有待玩家親自去解開這個謎。讓我們拭目以待主角大空翼的另一次漂亮演出吧！



現代大戰略

活生生的兵器圖鑑讓你體驗！

亞斯基
預定9月發售
￥9800
SLG

大受歡迎的模式遊戲一「大戰略」也將在超級任天堂上出現，超任的玩家這下子可得注意了，

有別於一般模擬遊戲，「大戰略」系列的作品向來都是以現代戰爭為背景，所有的武器都是現代戰爭中所運用的兵器，它們的性能、特徵也完全依照實物設定，玩家必須以一位現代軍團的指揮官身份下達作戰指令。除了整體戰略的考量之外，還得熟悉各兵器的戰術特性，才有可能獲得最後的勝利。

由於「大戰略」系列已經在各機種出發售過不少款的軟體，所以這回超任版的「現代大戰略」除了繼承系列的特色之外，更將強調超任的機能效果，在一些構圖與交戰鏡頭的處理上將更為逼真細緻，玩家絕對不會失望。

對現代兵器有興趣的玩家們，這款「現代大戰略」正是你測試這些武器性能的體驗場，千萬不能錯過。



甲龍傳說

為了尋找摯友！為情人而踏上旅途

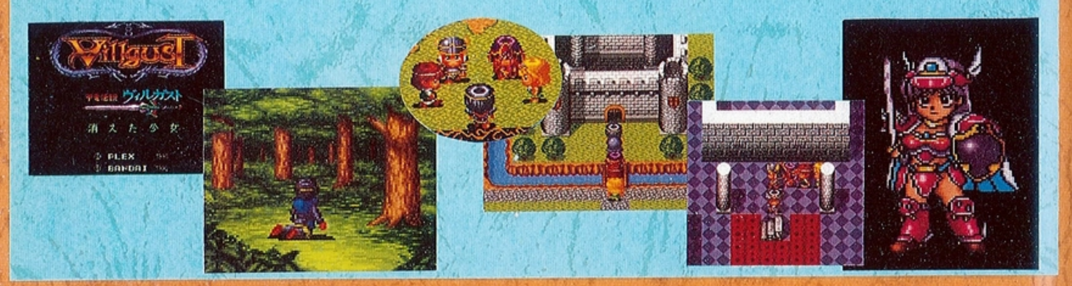
萬岱
預定５月發售
￥9000
RPG

喜歡ＲＰＧ的玩家可得注意這款「甲龍傳說」了，它可不同於一般的ＲＰＧ，故事的設定從現代推溯到中古，十分新鮮有趣，主角為了解救因不明緣因失去蹤影的同班同學兼情人－中島三智子而踏上了這一段叫他自己也十分訝異的驚奇之旅。

這款ＲＰＧ在設計的時候就考慮到操作性的問題，所以它的操作系統平易近人，三二下就會上手，讓玩家倍感親切。

角色的設計也十分可愛，比一般ＲＰＧ的角色形狀大了２倍左右，因此玩家也能一眼就辨識出角色的特性，而且也很容易就在操作之間把感情放了進去。

在裝備方面的設計也十分得體，每一個角色都有其獨特裝備，而且在裝備上之後，可在資料畫面裡看看穿上這裝備的英姿，真是不錯的構想。



超級保齡球

熱滾滾的保齡球開鑼了！

雅典娜
預定４月發售
價格未定
SPG

不讓NEO・GEO專美於前，超級任天堂也要有保齡球的卡匣了。喜歡保齡球的玩家可得注意。

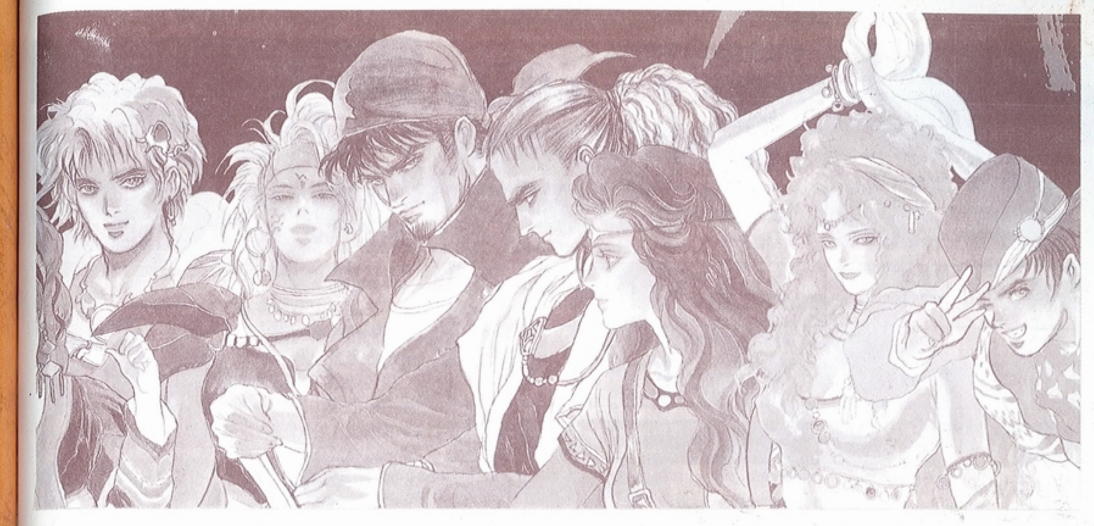
這款「超級保齡球」除了可以玩一般保齡球的打法之外，還有多種模式打法的設定，在玩的時候可以任君選擇，是與朋友對戰，或是自己練習一下，還是參加類似世界比賽的模式。

與打真的保齡球一樣地，在開始進行遊戲之前必須選擇球的重量，了解球道的特性。球的重量有從６磅～16磅的輕重之分，愈輕的直線性愈低…總之！工欲善其事，必先利其器。打保齡球也是一樣的，除了挑選一顆適當重量的球之外，還要了解球道的特性才可以，否則到時出糗，超級任天堂可不會負責。

一般運動遊戲的卡匣種類已經不少，而好玩的保齡球卡帶卻不多，喜歡保齡球的人是絕對不能錯過這塊卡帶的。







復活邪神事件破解法典

能夠救出被綁架的小孩嗎？

開拓村綁架事件

EVENT NO. 1

目前邊境地方，還有許多未曾開拓的地域。不過，在這裡進行開拓的人們，卻發生了一樁事件。那就是在村中的小孩，被怪物所綁架了。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	沒　有	沒　有	角色搜索	5

事件發生條件

可以和住在西部地域的北之村中的母親交談看看。只要接受這位母親的請託，地圖上就會出現「洞窟」。

聽聽小孩母親的請求

在西部地區，如果聽到北之村的情報時，地圖上就會出現「村」，這時可以馬上前往看看。在那裡可以遇到孩子被怪獸綁架的母親。



◀▲只要接受請託，就可前往洞窟。

事件過關法

進入洞窟，在最深處將頭目怪獸打倒。然後將小孩救回村中，這時，會從母親手上得到50塊錢。

準備前往洞窟

村莊北方的洞窟，是第２個出現的迷宮。完成準備後，就可出發了。



◀到西部地區，購買「傷藥」。

▶守護在洞窟的怪獸實力很強。



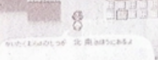


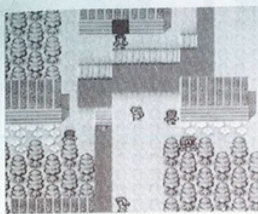
其後的展開

在開拓村得到東北之村的情報之後，馬上到那裡聽聽村人怎麼說。

有許多情報

在村中聽到，或許可以去東北之村看看。已經前往的人，是由新路南下，再到古查拉多。





解救受魔物迫害的村人

出現大量的怪獸 EVENT NO.2

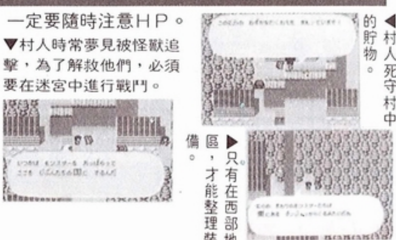
在西部地區的東北之村，被許多怪獸所包圍。為了保護這些進行開拓的村人，必須要將這些怪獸趕走才行。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	沒　有	沒　有	討　伐	5

事件發生條件 從村人口中，得知怪獸的情報。這時地圖上會出現「迷宮」。要在迷宮中，將魔物的頭目打倒。

被怪獸所包圍的村莊

從村人的談話中，得知怪獸將要從東邊的迷宮中，攻擊而來。這時，就要趕快回到西部地區，購買回復的秘寶，然後，再前往迷宮。不過，在這裡怪獸會不斷襲擊而來哦！一定要隨時注意HP。



▼村人時常夢見被怪獸追擊，為了解救他們，必須要在迷宮中進行戰鬥。

◀村人死守村中的貯物。

▶只有在西部地區，才能整理裝備。

事件過關法 進入迷宮中，將最下層的怪獸打倒。等回到村中時，村人的傳言會有些改變。



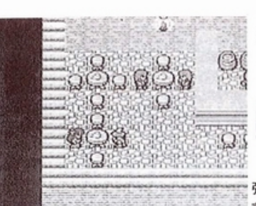
▶在瀑布上，直到落下時是無法行動的。

在迷宮中有許多層，雖然其中的構造相當複雜，不過，也可發現有許多寶箱哦！在各階層所出現的怪獸，實在都很強，因此，一定要準備傷藥，在戰鬥中，不斷進行HP的回復，只要將頭目打倒，就可從地面上逃出。村莊也就恢復和平。

其後的展開 在西部地域達魯來達、南耶斯達米魯等地得到情報。

經過新路

當解決了邊境的事件之後，就可經由新路到古查拉多，有新的展開哦！



迪斯提尼寶石在誰的手中？

「幻」之紫水晶 EVENT NO.3

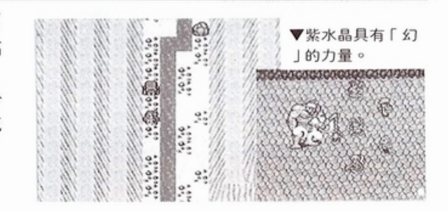
如果要對邪惡的魔物進行封印時，就必須要威力強大的迪斯提尼寶石。這個秘寶非常重要，不過，目前在誰的手上呢？

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
不特定	芭芭拉	沒　有	得到秘寶	沒　有

事件發生條件 其實事件不光只與芭芭拉有關，在基本上，會發生在任何的角色中。

芭芭拉是主要關鍵

通常迪斯提尼斯寶石，會隱藏在洞窟或塔中。不過，只有紫水晶是在吟遊詩人的手上。如果芭芭拉能取悅吟遊詩人的話，或許就能得到。

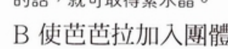


▼紫水晶具有「幻」的力量。

事件過關法 方法有兩種，其一是芭芭拉與吟遊詩人交談，再來就是使芭芭拉成為團體中的一員。

A 與酒店的客人交談

芭芭拉在西部地區的酒店中，與吟遊詩人交談。而他似乎有所請求。如果答應的話，就可取得紫水晶。



B 使芭芭拉加入團體

可以讓芭芭拉成為團體中的一員，因為她已解決了A的事件，而且擁有紫水晶。

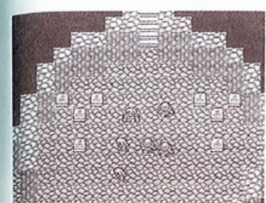


◀於是吟遊詩人就會將紫水晶給芭芭拉。



▼從舞台畫面中可以看到芭芭拉取得了紫水晶，而且取得過程很輕鬆。

▲芭芭拉在村中的某個酒店。



沈睡三百年的魔人復活了

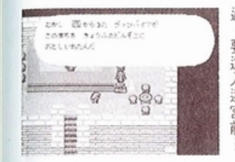
龐拜亞的復活 EVENT NO.4

邪神的力量陸續解放，各地的怪獸勢力越來越強了。在邊境復活的龐拜亞，已開始向北方的村人，展開襲擊。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	聖　杯	討　伐	5

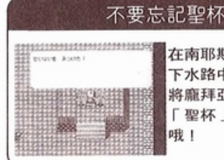
事件發生條件 在西部地區中，收集情報。當到達北方的村莊時，村人受到龐拜亞的襲擊。

在酒店收集情報



◀在西部地域的酒店中，得到龐拜亞的情報之後，地圖上就會出現「龐拜亞」。不過，要進入迷宮前…

不要忘記聖杯

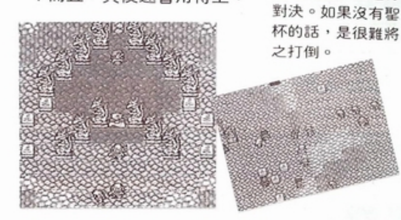


在南耶斯達米魯的地下水路中，隱藏著可將龐拜亞輕鬆打倒的「聖杯」，不要忘了哦！

事件過關法 帶著聖杯進入龐拜亞所在的洞窟中，並且要在最深處將頭目打倒。等回到北方的村莊，村人就會正常了。

進入惡魔的迷宮中

「聖杯」可以給予龐拜亞造成極大的創傷。由於是屬於武器類，一定要配備哦！而且，其後還會用得上。



◀▼與龐拜亞進行對決。如果沒有聖杯的話，是很難將之打倒。

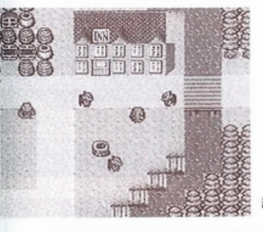
其後的展開 在米魯沙普魯或是耶斯達米魯等地收集情報。

在各地走走

總之，以大港口的北耶斯達米魯為據點，收集各方的情報。



▼在各地到處走走，一定會有新的展開。



西邊的村莊成為地獄

毀滅西部地 EVENT NO.5

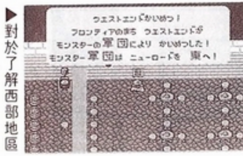
在那邪之神復活的同時，馬魯迪亞斯的怪獸勢力，越來越強大。而且，這股邪惡的勢力，也延伸到西部地區了。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	新展開	1、2、4

事件發生條件 在序幕中，發生了邊境地區的綁架事件，如果沒有解決龐拜亞的事件，就會發生。

注意酒店牆壁上的報導

在酒店中，得知西部地域毀壞的消息。在畫面中，只看到怪獸在行動著，而沒有一個人影出現。

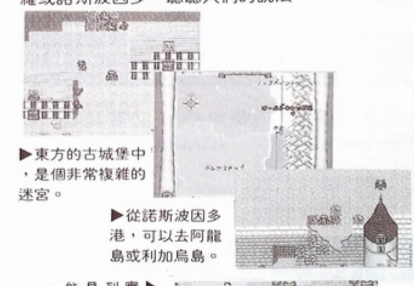


▶對於了解西部地區的人，看到這則消息，一定會大吃一驚。在邊境到底發生了什麼事呢？

其後的展開 阿龍島、利加烏島、烏羅、諾斯波因多等地，收集相關的情報。

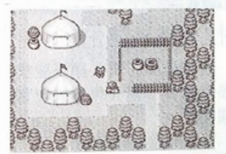
邪神的復活已近在眼前

魔物將要展開大規模的迫害行動。可以在烏羅或諾斯波因多，聽聽人們的說法。



▶東方的古城堡中，是個非常複雜的迷宮。

▶從諾斯波因多港，可以去阿龍島或利加烏島。



▶原來新聞報導是事實。在街上已經看不到人影，取而代之的是兇惡的怪獸。如果能解決東北的洞窟…。

傳說中的怪獸

向裘耶魯怪獸挑戰

EVENT NO. 6

在過去有一隻無法制禦的怪獸魔物，現在還沈睡在邊境。由於這個魔物，具有非常強大的力量，因此被稱為裘耶魯怪獸。

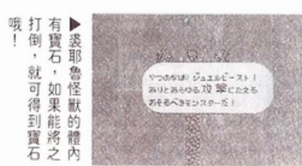
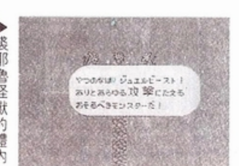
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	8、9

事件發生條件

從馬拉魯湖的水龍處，得到「雲雨的手鐲」。並在阿沙信基魯多的事件，將頭目打倒。

可從水龍處得到情報

當水龍、阿迪里斯、泰尼菲沙、夫雷姆泰蘭多的事件終了後，就再次到馬拉魯湖去見水龍。

▶裘耶魯怪獸的體內有寶石，如果能將之打倒，就可得到寶石哦！

事件過關法

進入「裘耶魯怪獸」的洞窟中，至最下層將頭目打倒。

向奇怪的魔物挑戰

接著要與裘耶魯怪獸進行對決。由於攻擊非常激烈，因此，團體需十分地強才行。差不多能有600ＨＰ。



其後的展開

最後的磨練或古城堡等，可以得到強力的武器、防具或法術。

得到強力的武器

如果要去冥府、古城堡等地，就必須要先聽聽吟遊詩人怎麼說。



▲得到情報後，地圖上就會出現「裘耶魯怪獸」。



▲沙魯英的手下米里翁，說要使裘耶魯復活，這是個非常危險的魔物。



被奴隸商人帶走的少女們

〝後宮〞潛入作戰

EVENT NO. 7

以南耶斯達米魯為中心，少女陸續遭到綁架。而在這些被綁走的女孩中，也包括愛莎與沙米魯的兒時玩伴法拉。

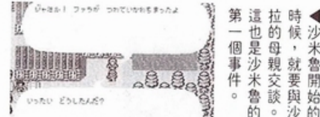
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	沒　有	沒　有	角色搜索	16

事件發生條件

在南耶斯達米魯的酒店中，接受工作。如果是沙米魯的話，出了酒店之後，可以和法拉的母親交談。

法拉突然被綁走了

在酒店中，有人請託要找尋古查拉多的首長，阿夫馬多的後宮。於是就接受了。




◀沙米魯開始的時候，就要與沙拉的母親交談。這也是沙米魯的第一個事件。

事件過關法

從地下水路到北耶斯達米魯，進入阿姆多神殿的隱藏通道。救助在後宮中的愛莎與法拉。

用拳頭打向首長阿夫馬多

傳說首長的阿夫馬多時常進出北耶斯達米魯的阿馬多神殿。除了要調查之外，還要潛入後宮中。



其後的展開

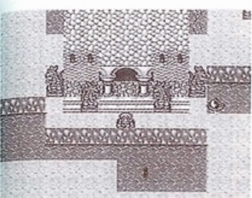
從北耶斯達米魯到米魯查普魯。進入騎士團領收集情報。

向騎士團領出發

任務結束後，就坐從北耶斯達米魯到米魯查普魯的船，向騎士團領出發。







在湖中的島上，水龍復活了

水龍所棲居的湖

EVENT NO. 8

達魯米達過去曾是古查拉多的首都。而在南方有個非常廣闊而漂亮的馬拉魯湖。不過，在湖的地下，哈魯恩正在進行回復權利的儀式。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	雲雨的手鐲	角色搜索	6,13,29,42

事件發生條件

在北耶斯達米魯得到救助女孩的情報。在達魯米達侵入賽肯多宮殿。將哈魯恩的影武者打倒。

見見哈魯恩的影武者

如果去南耶斯達米魯，就可在酒店得到任務，那就是要找尋失蹤的少女。這時就要去北耶斯達米魯。



◀想要進入賽肯多宮殿與哈魯恩交談。但達魯米達的士兵，卻擋住入口。

▶與哈魯恩交談，就突然進入戰鬥場面。如果將之打倒，就會得到水龍的情報。

事件過關法

坐船到馬拉魯湖中央的島。進入洞窟，將最深處的哈魯恩打倒，再與水龍交談。水龍回答說要三選一。

能接受水龍的請託嗎？

在馬拉魯湖中央的島中，有個洞窟，哈魯恩就在最深的地方。現在，正在以少女為供品，祭拜水龍。



▲選擇「交談」的話，就可從水龍處得到問題，就是從阿迪里斯怪物手中得到「雲雨的手鐲」的秘寶。

其後的展開

聽到之後，就要馬上從普魯耶雷向貝依魯高原出發。

然後向貝依魯高原出發

從水龍那裡聽到，目的地是貝伊斯高原，可以經由依斯馬斯前往。




能夠戰勝這個殺手集團嗎？

擊敗暗殺集團

EVENT NO. 9

在過去，暗殺集團是古沙拉多人們的影子支配者。他們的復活，使南耶斯達米魯的盜賊集團非常緊張，到底真相是如何呢？

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	沒　有	討　伐	6

事件發生條件

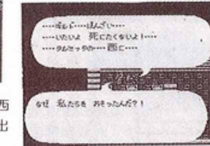
在南耶斯達米魯的酒店中，得到任務。在耶斯達米魯的地下水路，從盜賊那裡得到情報。其後住在旅館。

狙擊團體的凶刃

在南耶斯達米魯的酒店中有工作。如果接受的話，就要去盜賊集團。



▶聽說集團在達魯米達的西方。現在就可即刻向那裡出發。

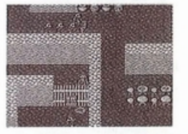


事件過關法

在地圖上出現「暗殺集團」之後，就向根據地出發。只要將最深處的頭目打倒，就算過關。

潛入暗殺者的集團中

暗殺集團的根據地。在內部有許多房間，而頭目就在最裡面的一間。



其後的展開

當過關之後，在邊境的地圖上，就會出現「裘耶魯怪獸」。

裘耶魯怪獸

米尼翁曾說過要使裘耶魯怪獸復活。不知有什麼意義，不過，還是先去邊境看看。





突然有大量的怪獸襲擊而來

陷落！依斯馬斯城 EVENT NO. 10

阿魯貝魯多打算對洞窟的怪獸進行作戰。不過，就在這個晚上，依斯馬斯城卻受到大量的怪獸攻擊。從現在開始，將面臨更多的難關。

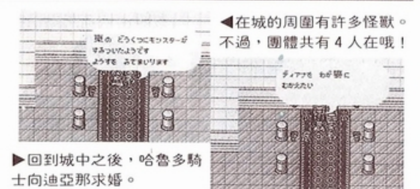
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	阿魯貝魯多	沒　有	新展開	11、31

事件發生條件

在迪亞那加入團體之後，與魯多魯夫進行交談，結果又有2名士兵成為團體的一員。打倒洞窟的頭目。

與堅強的同伴

起床之後，如與迪亞那交談，他就會加入團體中哦！而魯多魯夫有兩名隨身的士兵，也一起為討伐怪獸而出發。洞窟內的構造簡單，可順利過關。



◀在城的周圍有許多怪獸。不過，團體共有4人在哦！

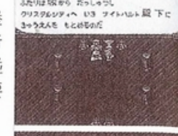
▶回到城中之後，哈魯多騎士向迪亞那求婚。

事件過關法

從隱藏的通路逃走，卻被魔物所包圍。要絕死一戰，還是自己逃走，或是迪亞那逃走，只能三者選一。

面臨決死的時刻

那天晚上，怪獸向城堡襲擊而來。阿魯貝魯多一行人從隱藏的通道逃走，卻碰到一大群的怪獸，這時，要如何應付呢？





▶選擇「戰死」；讓阿魯貝魯多逃走。

其後的展開

畫面切換，阿魯貝魯多醒過來了，發覺身在羅巴恩。

阿魯貝魯多的命運

當阿魯貝魯多醒來時，竟在羅巴恩郊外的小屋中。從這裡，阿魯貝魯多將展開真正的冒險行動。而向水晶城出發。

未來的命運……

遭受魔物襲擊的故鄉，現在…

毀滅的依斯馬斯城 EVENT NO. 11

突然受到怪獸軍團的襲擊，阿魯貝魯多死裡逃生。不知父母、姊姊現在的情況如何？城堡不知變成什麼樣？還是回去看看。

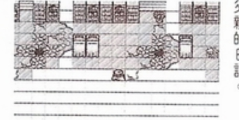
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	新展開	10

事件發生條件

阿魯貝魯多從騎士團領，乘上前往歐比魯的船，而回到了依斯烏斯。

城中已沒有任何人

回到依斯烏斯城，看到斷垣殘壁，城內也非常雜亂，而且，住著一些怪獸。根本就看不到人影。不過，在書架上有重要的情報。

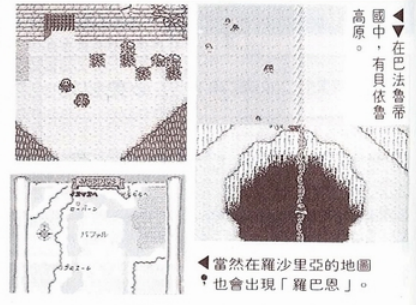


◀以前父親的房間有上鎖，無法自由進出，而現在卻沒有再上鎖，調查書架竟發現了父親的日記。

其後的展開

從羅沙利亞進入依斯烏斯城，通過巴法魯之後，羅巴恩的地圖上，會出現「依斯烏斯」。

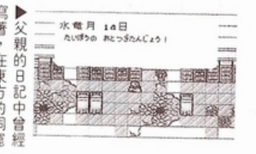
有去巴沙魯帝國的隧道



◀▼在巴法魯帝國中，有貝依魯高原。

◀當然在羅沙里亞的地圖上，也會出現「羅巴恩」。





▶父親的日記中曾經寫著，在東方的洞窟中有沙路因的紋章。而且，已有怪獸攻擊的預兆…

永遠長眠水晶湖中

「水」之寶石 EVENT NO. 12

在水晶城的南方，有個美麗的湖泊。而在這裡卻藏有世界上獨一無二的藍寶石。在迪斯迪尼寶石中，還是較容易得手的。

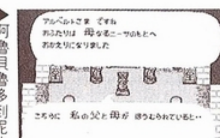
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	阿魯貝魯多	沒　有	得到秘寶	13

事件發生條件

帶著阿魯貝魯多到水晶城。通過城門，與哈魯多騎士相會，並聽聽他的請託。

哈魯多騎士的請託

與哈魯多相會後，首先，就要前往尼沙的神殿，因為阿魯貝魯多的雙親，就葬在那裡。



▶阿魯貝魯多到泥沙的神殿時，其他角色也有不同的展開方式。不過，在神殿外一定要與老人交談。

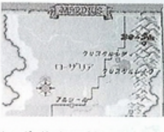
事件過關法

進入水晶湖中央的島中，將最深處的怪獸打倒之後。在寶箱中就可發現藍寶石。

向神秘之湖…

洞窟只有一層，應該不會迷路。取得藍寶石後，就要馬上出來。





◀▲將藍寶石給哈魯多騎士，就會告訴史卡普山泰尼飛查之「羽」的情報。

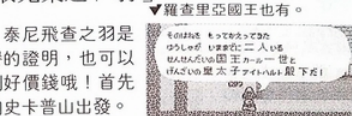
其後的展開

前往史卡普山，找尋泰尼飛查之「羽」。

求取光榮之「羽」

▼羅查里亞國王也有。

泰尼飛查之羽是榮譽的證明，也可以賣到好價錢哦！首先，向史卡普山出發。

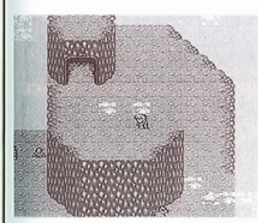


泰尼飛查之羽在哪？

向高聳的山前進

史卡普山的怪鳥 EVENT NO. 13

在過去，泰尼飛查曾與米魯沙一起對抗邪神。他雖然是隻巨大的怪鳥，不過卻擁有幻之秘寶「疾風之靴」。



發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	火神防禦輪	得到秘寶	8,12,29,42

事件發生條件

將藍寶石交給哈魯多騎士之後，就得到了泰尼飛查的情報，於是又接受了阿迪里斯的請託。

能夠登上山的…

將「水」之藍寶石交給哈魯多騎士之後，他就給予泰尼飛查的情報。而阿迪里斯也說，泰尼飛查擁有「疾風之靴」的秘寶。

▶阿迪里斯希望得到泰尼飛查的「疾風之靴」。



◀在泰尼飛查之巢的右上方，有非常值錢的「羽」。

事件過關法

去史卡普山，與在最深處的泰尼飛查進行交談。只要擁有「火神防禦輪」，就可得到「疾風之靴」。

聽聽泰尼飛查怎麼說

當登上史卡普山之後，就可發現到泰尼飛查的巢。與之交談後，知道他想要得到「火神防禦輪」。



◀交出「火神防禦輪」的話，就會得到「疾風之靴」和召喚魔法「喃喃之風」。

其後的展開

與在多馬耶火山的夫雷姆泰蘭多相會。

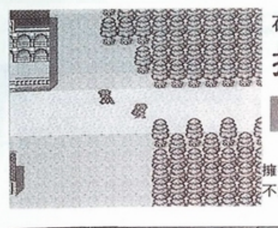
夫雷姆泰蘭多

擁有「火神防禦輪」是住在多馬耶火山的夫雷姆泰蘭多。即刻向利加烏島出發。

▼火山中的迷宮。在深處有…。







在村莊中的秘劍…

擁有冰劍的男人

EVENT NO.14

在多馬耶火山的夫雷姆泰蘭多最怕「冰劍」。而擁有劍的，竟是古雷過去的同伴，他就是加拉哈德，不知能否得到。

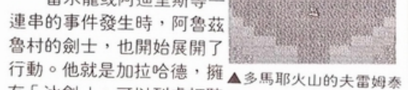
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	42

事件發生條件

接受了夫雷姆泰蘭多的請託之後，只要去阿魯茲魯，就可遇到加拉哈德，他擁有冰劍哦！

加拉哈德在村中

當水龍或阿迪里斯等一連串的事件發生時，阿魯茲魯村的劍士，也開始展開了行動。他就是加拉哈德，擁有「冰劍」。可以到處打聽看看。





▲多馬耶火山的夫雷姆泰蘭多，希望能得到「冰劍」。

古雷得力助手加拉哈德



由古雷開始，是位強力的同伴。

▲古雷、加拉哈德、米利安姆，是非常優秀的團體。

事件過關法

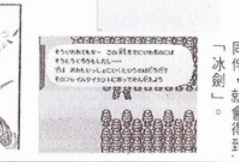
對於「冰劍」，會得到「沒有關連」、「殺害奪取」、「拜託、給我」等，三選一的回答。

成為同伴？還是將他幹掉？

如果對加拉哈德提出「拜託、給我」時，就可成為同伴。不過，如果選擇「殺害奪取」的話，自己可能會後悔哦！



◀如果是殺害的時候，就可得到。



◀如果使之成為同伴，就會得到「冰劍」。

其後的展開

帶著「冰劍」去見夫雷姆泰蘭多。

快向利加烏島出發

將「冰劍」交給夫雷姆泰蘭多，就可得到「火神防禦輪」與「飄盪之火」。



▼要去利加烏島，可以經由阿龍島。

漂浮在大海原的惡魔要塞

魔之島的秘寶

EVENT NO.15

在50年前遭遇船難的船員，知道這是出自怪人之手。住在歐比魯的村莊中，有位經常看海的老人，他是關鍵人物？

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	新展開	沒　有

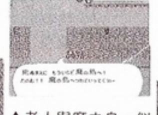
事件發生條件

只要去歐比魯之村，與在右下方的老人交談時，就可前往魔之島。不過只能去一次哦！

與在港口的老人交談

在歐比魯從老人那裡得到情報，要與在港口的人進行交談。這時就要向魔之島出發。





▲老人與魔之島，似乎有什麼關連。為了達成他的心願…。

▼非常小的島，有許多魔物。

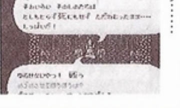
事件過關法

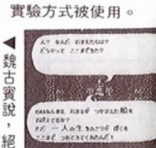
進入中央之塔，與最上層的魏古賓交談，在會話中，會面臨三選一的抉擇，不會進行戰鬥。

謎樣的男子魏古賓

由於去魔之島，只能有一次的機會，因此，一定要帶齊裝備或秘寶。在塔的上面，有位老人當作生體實驗的同伴，那就是魏古賓。

▲「魔」之綠寶石，以實驗方式被使用。





◀魏古賓說，絕不交出「魔」之綠寶石。也聽到了…。

其後的展開

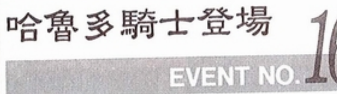
以諾斯波因多為中心，找尋可行的區域。

前往還沒見過的地域

通過魔之島後，故事也將進入後半段了。可以從諾斯波因多開始，向各小島出發，探尋所餘剩的迪斯迪尼寶石。



◀烏羅或諾斯波因多是情報來源的寶庫。



騎士解救美莎所面臨的危機

哈魯多騎士登場

EVENT NO.16

哈魯多騎士為了解救遊牧少女愛莎的危機，與魔物進行戰鬥。他有黑色惡魔的綽號，不過似乎隱藏著許多秘寶，他到底是…？

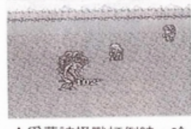
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	美　莎	沒　有	新展開	7

事件發生條件

與敵人進行戰鬥，如果戰輸的話，哈魯多騎士就會出現，如果戰勝時，長老就會出示遠行的許可。

大群魔物向美莎襲擊

在加雷沙斯提普的草原，碰到魔物時，就可進行戰鬥。當愛莎戰敗時，哈魯多騎士會再度加入戰場。戰勝時，畫面會變換成在森林的泉水之前。



▲愛莎被怪獸打倒時，哈魯多騎士前來營救。

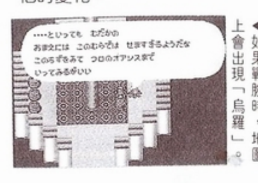
▼哈魯多騎士為什麼被稱為黑色惡魔？

事件過關法

跟著哈魯多騎士，在見過羅查里亞國王之後，就到尼查姆的家。

被稱黑色惡魔的男子

愛莎醒過來了。他問哈魯多騎士，今後有什麼打算？他回答到水晶城。等見過羅查里亞國王後，還會有其他的變化。



◀如果戰勝時，地圖上會出現「烏羅」。

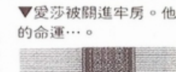


其後的展開

去烏羅取得情報。被捕的話，就向耶斯達米魯出發。

奴隸商想擄走愛莎

哈魯多騎士走後，再度走出村外，在那裡又出現一位奇怪的傢伙。如果戰敗的話，愛莎就會被奴隸商人擄走。新展開哦！





▼愛莎被關進牢房。他的命運…。

加雷沙斯提普的人們，去哪裡呢？

塔拉魯族消失

EVENT NO.17

愛莎的故鄉，加雷沙斯提普的人們，都到哪裡去了？心中產生了不吉的預兆，這到底是怎麼一回事呢？

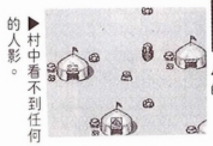
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	沒　有	新展開	18

事件發生條件

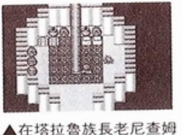
來到加雷沙斯提普的塔拉魯村中，卻發現沒有半個人。而且也沒有武器屋或法術屋。

死寂的故鄉

帶著愛莎到加雷沙斯提普，卻發現塔拉魯族的村莊，已空無一人。包括拳屋、法術屋，以及長老尼查姆…。



▶村中看不到任何的人影。



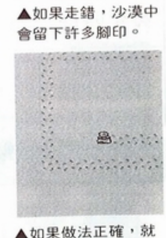
▲在塔拉魯族長老尼查姆的家中，一直有火焰…。

事件過關法

在卡古拉姆沙漠的左上方行走時，由於流沙而自動流向地底的洞窟中。

流沙…！

在加古拉姆沙漠中，共有3處流沙。不過，其中只有一處是通往地底的洞窟。而這處流沙的入口，有記號表示哦！



▲如果走錯，沙漠中會留下許多腳印。

其後的展開

深，更深

在洞窟中，一樣有流沙在流動著。如果能到達最深處，就可解開塔拉姆族的消失之謎。



▲在各層中，並沒有樓梯可以前往…。

▲如果做法正確，就會以渦捲狀方式進入。

加古拉姆沙漠隱藏著秘密

找尋地底人

EVENT NO.18

從流沙落入洞窟之中，而這個洞窟是由沙所堆積而成的巨大地下迷宮。只要進入深處，就可解開塔拉魯族的失蹤之謎。

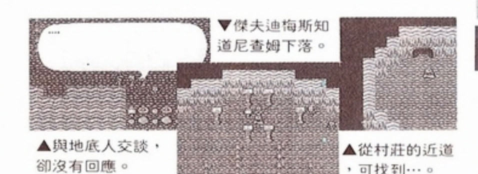
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	愛　莎	沒　有	得到秘寶	17

事件發生條件

在洞窟的中間部份，會遇到地底人，這時可以從傑夫迪梅斯處，得到塔拉魯族的情報。

地底中的村莊

在洞窟的中途，有地底人的村莊。不過，他們都不開口說話。可以找他們的領袖傑夫迪梅斯看看。



▲與地底人交談，卻沒有回應。

▼傑夫迪梅斯知道尼查姆下落。

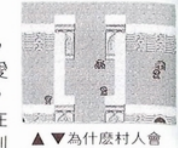
▲從村莊的近道，可找到…。

事件過關法

到洞窟的最深處，可以找到塔拉魯族的村莊。尼查魯會告知重要的消息。可在尼沙的祭壇得到黃寶石。

解開了失蹤之謎

根據傑夫迪梅斯所言，終於找到了塔拉魯族。而愛莎可以從長老尼查姆那裡，得知事件的真相。也可以在大地女神尼沙的祭壇，得到情報。



▲▼為什麼村人會移居至地底呢？而為什麼在中央會有尼沙的祭壇，這個秘密…。





其後的展開

在烏羅村，可以得到歐魯多傑斯魯的情報。

去歐魯多傑斯魯

需要強力的武器或防具了。可以在烏羅的村莊，打聽到歐魯多傑斯魯的情報。

聳立於高山上的城

歐魯多傑斯魯

EVENT NO.19

終於要決戰了。為了要打倒邪神沙魯因，最好是能準備強力的武器、防具。在巨人的故鄉，有威力最強的武器。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	沒　有

事件發生條件

從吟遊詩人的情報，去找在烏羅的少女，不過，根據前進的方式，有時會辦不到哦！

在酒店取得情報

對於騎士團領、加古拉姆沙漠、水龍或阿迪里斯等重要的事件，可以去找吟遊詩人。他會告知一些行動的方針，以及前往的地點。



▲從水龍或阿迪里斯一連的事件中，途中可以…。

▼進入最後決戰的階段…。

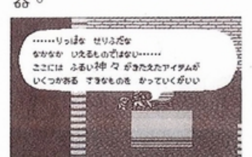
事件過關法

通過歐魯多傑斯魯，會經過巨人的故鄉，可從巨人的頭目處得到情報。可以買到秘寶。

在巨人的故鄉取得秘寶

通過複雜的城內，就可到巨人的故鄉。從巨人族的頭目那裡，可以得到重要的情報哦！還有可以買到非常強力的「吉魯空之斧」等武器。

▲雖然價格很高，不過還是要取得。



◀巨人族頭目的情報，相當地重要哦！

其後的展開

進入最後的迷宮。將要與沙魯因對決了。

打倒邪神

到了這裡，就要與沙魯因進行對決。一定要準備「最高的傷藥」哦！



▶他有許多棘手的問題。

得到強力無比的武器

最後的試練

EVENT NO.20

如果光之神認定團體有解救世界的素質，才會進行最後的試練。雖然行程非常危險，不過，可以得到最強的武器哦！

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	沒　有

事件發生條件

從吟遊詩人那裡得到情報。不過，有些角色卻不適用，也可以去歐魯多傑斯魯。

完成最強的裝備

與歐魯多傑斯魯一樣，可以聽聽吟遊詩人的意見。只要不斷成長，就可進入最後的試練。



◀進入太陽的祭壇。

▶在與邪神對決前，要經過最後的試練。

事件過關法

只要進入，就一定要將之全部消滅，否則就無法逃脫出來。在寶箱中取得最強的裝備，進行最後的挑戰。

打倒看守武器的怪獸

怪獸守護著「艾麗絲之弓」、「烏柯姆之鉾」等強力武器，一定要想辦法將之打倒，取得這些武器。

▲到達最後的終點前，會有一個人…。

◀不管自己的實力有多強，絕不可掉以輕心哦！

其後的展開

裝備武器或回復等秘寶，與邪神沙魯因進行最後的對決。

與邪神對決已迫在眼前

即將到達最後的迷宮，如果團體的HP在700以下時，就可在騎士團領等迷宮中，進行成長。



▶邪神沙魯因在哪裡？不過他一定會出現。

與橫行於領土上的魔物戰鬥嗎？

爭取騎士團榮譽

EVENT NO.21

繼承戰士・米魯查拯救世界的遺志，所組成的騎士團。現在只是一個政治團體，當時設立的高尚精神，已不知去哪了？有一天，事件發生在他們身上。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
前　期	沒　有	沒　有	討　伐	22，23

事件發生條件

在米魯查普魯或歐衣肯修達多，與迪歐多魯或哈因利依見面。討伐會議後，地圖會有「怪獸」顯示。

討伐會議的結果

等待騎士團領的團隊者，在歐衣肯修達多，就是哈因利依，在米魯查普魯，則是迪歐多魯。到達領土馬上進行討伐會議，但墮落騎士否決此任務。迪歐多魯將展開討伐。



▲秉持騎士精神的人與無此想法的人。騎士團已失去榮譽了。

▼拉法耶魯也是位有騎士道精神的青年。與迪歐多魯討伐魔物。

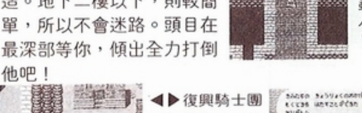


▲論戰決裂，拉法耶魯準備消滅怪獸。絕對要幫助他。

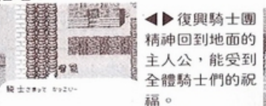
事件過關法

進入「怪獸」的洞窟，只要將最深部的怪獸打倒，就能過關，主人公受到騎士們的祝福。

迷宮的地下一樓，被好幾扇門隔開，形成複雜的構造。地下二樓以下，則較簡單，所以不會迷路。頭目在最深部等你，傾出全力打倒他吧！



▼看守洞窟的怪獸是爬蟲人。





◀▶復興騎士團精神回到地面的主人公，能受到全體騎士們的祝福。

其後的展開

暫且搭船到其他不同的土地，或許還能再回來。

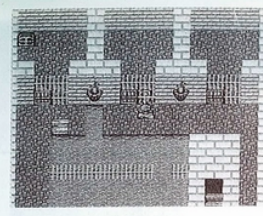
使者在港口等候

當事件過關後，來自騎士團領的使者，會在歐比魯與布魯耶雷出現。





▶發生緊急事態。主人公千里迢迢趕來。



二位年青人發生什麼事？

孔絲坦姿遭綁架

EVENT NO.22

年輕騎士拉法耶魯和其戀人孔絲坦姿之間，發生重大事件。拉法耶魯被關在監牢。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	沒　有	角色探索	21，23

事件發生條件

前往迷魯查普魯，聽取迪歐多魯和拉法耶魯的談話，聽取哈因利依和佛拉曼的談話，即可前往洞窟。

哈因利依與佛拉曼的忠告

迪歐魯說拉法耶魯的罪是，沒有將女性保護好和疏忽敵人。聽了拉法耶魯的辯解後，尋求哈因利依與佛拉曼的意見。綁架孔絲坦姿的犯人，開口要求迪斯迪尼寶石。





▲佛拉曼會告訴你孔絲坦姿的住處。



▼哈因利依向魔術師，佛拉曼請求指點。

事件過關法

進入「孔絲坦姿」的洞窟，打倒處在最下層的固定怪獸。一和孔絲坦姿交談，事件即告過關。

搜索孔絲坦姿

它比「怪獸」的洞窟，來得寬敞許多，所以必須注意，不可迷路喔！在最下層，只要打倒孔絲坦姿前面的怪獸，即可過關。主人公也就會得到名譽騎士的封號。

▲騎士團領可暫時維持和平。接著前往歐比魯收集情報。

◀綁架孔絲坦姿的怪獸攻擊、HP並不強。

其後的展開

搭船前往羅查里亞或古加拉多。

望著魔島的男子

歐比魯的老人，似乎與魔島有很深的緣，儘快和老人交談，聽取些消息。



▶在歐比魯村被人們談論的奇特老人。

騎士團領充滿瘋狂的事件

追趕迪歐多魯

EVENT NO.23

米魯查普魯城主迪歐多魯，突然攻打百捷魯海姆。孔絲坦姿申訴著說那不是自己的父親，錯綜複雜的迷宮，正等著團隊的到來。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	騎士團領鎖鑰	角色探索	21，22

事件發生條件

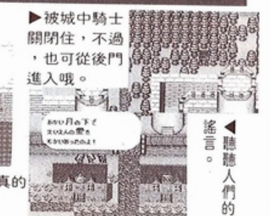
在布魯耶雷和歐比魯，由使者口中得到情報後，朝歐衣肯修達多出發。不幫助孔絲坦姿，就不會發生。

迪歐多魯突然出征

等待團體的使者說，迪歐多魯突然向佛拉曼的住處襲擊而來。到了米魯查普魯城，卻無法進入，於是，就先朝歐衣肯修達多出發。哈因利依和孔絲坦姿會給予非常重要的情報哦！



▶孔絲坦姿所說的是真的嗎？真的到底在哪？



▶被城中騎士關閉住，不過，也可從後門進入哦。

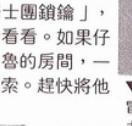
◀聽聽人們的謠言。

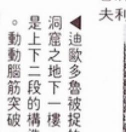
事件過關法

在迪歐多魯的房間中，得到了地圖。在地圖上會出現「迪歐多魯」。救出之後，向百捷魯海姆出發。

趕快救出迪歐多魯

取得「騎士團鎖鑰」，就可進入城中看看。如果仔細檢查迪歐多魯的房間，一定可以找到線索。趕快將他救出。





◀迪歐多魯被捉的洞窟之地下一樓，是上下二段的構造，動動腦筋突破。



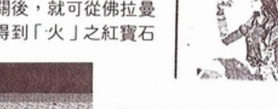
▼▲包圍百捷魯海姆，冒牌的迪歐多魯是「依夫利多」。

其後的展開

取得佛拉曼的「火」之紅寶石後，向最後的戰鬥出發。

快要決戰了

過關後，就可從佛拉曼手中，得到「火」之紅寶石。



◀其後到酒店中，聽聽吟遊詩人怎麼說。

維護巴魯哈蘭多的和平

討伐怪獸

EVENT NO.24

在極寒冷的巴魯哈蘭多所發生的事件，主要的任務就是要討伐怪獸。由於開始後馬上就發生事件，應可順利過關才是。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	西　芙	沒　有	討　伐	沒　有

事件發生條件

在開始的時候，選擇西芙，而關於事件的情報，只要到長老加德的家，就可得到。

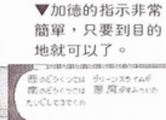
女戰士西芙最初的工作

選擇住在巴魯哈蘭多的蠻族西芙，這時長老的加德會有所請託。也就是要擊退在西北洞窟中的史萊姆以及住在南方洞窟的惡魔。除此之外，就沒其他的事件了。現在，趕緊遵照加德的指示行動。





▼加德的指示非常簡單，只要到目的地就可以了。



▲在接近南極的巴魯哈蘭多，氣溫異常地昇高。這表示怪獸開始行動了。

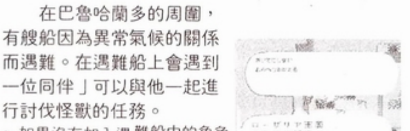
事件過關法

將西北洞窟的頭目古寧史萊姆以及南方洞窟的頭目加科依魯打倒。

趕快找出頭目

西北與南方的洞窟，都是由西芙一個人行動，由於其中的敵人不強，只要發現頭目，就要馬上將之打倒。

▼在南方的洞窟，有許多入口。幾乎所有的入口，都可以進入洞窟之中。



其後的展開

在村中聽到船遇難的消息，趕快到海岸邊，在那裡遇到了一位同伴。

只有一名同伴登場

在巴魯哈蘭多的周圍，有艘船因為異常氣候的關係而遇難。在遇難船上會遇到一位同伴」可以與他一起進行討伐怪獸的任務。



▶如果沒有加入遇難船中的角色，故事就無法順利進行。由於巴魯哈蘭多與其他地域沒有什麼關連，因此…。

解開凍結湖之謎！

凍結的城堡

EVENT NO.25

這是在中盤之後，所發生的事件。巴魯哈蘭多在西芙與阿魯貝魯多初期的腳本中，曾經出現過之外，幾乎沒有什麼機會，會來到這裡。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	沒　有

事件發生條件

當西芙或阿魯貝魯多以外的角色，成為主人公時，團體中必須要加入其中的一個人才行。

從城的最上層侵入！

從巴魯哈蘭多的加德村開始向南行，就會發現一個凍結的湖。進入遊戲的後半段，就會聽到「湖冰在溶化」。接近一看，發現在冰下出現了一座城堡，這時可以進去看看。入口處會遇到一個人說：「讓我成為同伴。」，他的法術很強哦！

◀好不容易到了這裡，不過卻無法進入城中。這時就要靠團體的實力才行。

事件過關法

與頭目作戰，如果將之打倒，就可以得到歐樸西坦梭得。

得到歐樸西坦梭得

城內非常廣寬闊，敵人數量也很多。由於容易受到包圍，最後還是避開戰鬥較好。如果將在深處的頭目打倒，就可得到歐樸西坦梭得。

▶「邪」的歐樸西坦梭得，也是迪斯迪尼寶石之一。不過，這個寶石是屬於武器類，對作戰有很大的幫助。



其後的展開

雖然得到歐樸西坦梭得，事件還沒結束哦！

即使到手，也無法安心。

在入口處出現一位詭異的角色，而且還會使用法術，一定要特別注意。



攻略篇

怪獸想要得到金塊

黃金麥得襲擊事件 EVENT NO.26

這是由古羅迪亞開始的腳本。而且，這個事件與其他的角色，都沒有關連，如果不配合時機，也無法發生哦！

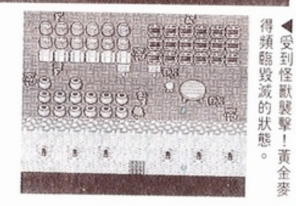
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	古羅迪亞	沒　有	新展開	27

事件發生條件

從■得到美魯比多周邊的地圖，只要移動到黃金麥得，就會發生事件。

將襲擊金庫的怪獸打倒

進入黃金麥得的村莊，發現怪獸突然襲擊而來，並在村中到處走動。而頭目的敵人，正侵入金庫中要取得從金礦中採掘的金塊，只要將頭目打倒，在村中的怪獸也會跟著消失。不過，在古羅迪亞的腳本中，將頭目打倒後，還有其後的發展哦！



◀受到怪獸襲擊！黃金麥得頻臨毀滅的狀態。

事件過關法

如將頭目打倒，事件就算過關。其後在美魯比魯的事件中，還會加入其他的角色。

財務大臣登場

當趕走怪獸之後，帝國的財務大臣會出現。而為什麼怪獸會需要金子呢？



▶巴法魯帝國財政是巴多里古負責。

美魯比魯的下水道

在美魯比魯的地下水道有些奇怪的傢伙在運金塊。不過，他們好像是在運送從黃金麥得所奪走的金塊。



◀完全不知道怪獸的意圖。

其後的發展

如果主人公不是古羅迪亞，那麼內容有些改變。

用什麼方式解決？

如果與之戰鬥，並奪回金塊，就會有新的展開哦！



▼不光是小偷。美魯比魯到底發生什麼？

救出被擄走的女孩

沙魯因的秘密神殿 EVENT NO.27

最初在美魯比魯所發生的事件。在那裡得知了邪惡的破壞之神沙魯因的存在，以及為了滿足自己私慾的人類。

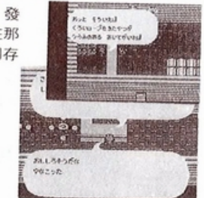
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	沒　有	沒　有	討　伐	沒　有

事件發生條件

當團體到達美魯比魯的時候，事件已經發生了。其他沒有什麼特殊的條件。

從兩個管道得到情報

不知能否進入下水道，不過，最好還是先去警備隊打聽一下情報。結果，卻被請託調查死亡事件，可在道具屋得到情報，還有，從酒店的傳單得知旅館主人的女兒，目前行蹤不明，希望也能代為尋找。



▼▶在美魯比魯地方，發生了一些奇怪的事。在那裡似乎有綁架殺的集團存在。

事件過關法

進入地下神殿的深處，將其中的頭目打倒，就算過關。

打倒邪惡的神宮

進入下水道中，發現邪教徒的神殿，其中也有許多怪獸在走動著。只要將其中的神宮打倒就算過關，然後在皇帝的房間，接受皇帝的褒美。



▶這是遊戲初期所發生的事件，對成長有幫助。

其後的展開

得到國王的褒美之後，就坐船到島上。

巴法魯皇帝生病了

褒美時，可以選擇武器，防具或金錢。不過，不管選擇哪一種？對未來的發展都沒什麼影響。其後在美魯比魯會發生大事件，那就是No.30的「皇帝的奇病」。







潛入羅巴恩城！

救出作戰的蔣 EVENT NO.28

對於古羅迪亞與古雷而言，有非常重要的事件。其他的角色如果掌握時機的話，就可進入這個事件，使古雷等人成為同伴。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	古雷、古羅迪亞	沒　有	角色搜索	34

事件發生條件

古羅迪亞、古雷是在沙魯因的神殿遭破壞後遇見。其他的角色就直接到莫莉卡的小屋。

在莫莉卡的小屋中進行計畫

古羅迪亞和古雷在美魯比魯接受請託，現正打算要救出蔣。只要到羅巴恩的西方，莫莉卡的小屋中，聽取意見之後，就開始進行行動。

有時也會增加同伴。

其他的角色直接到莫莉卡的小屋，參加救出行動。由於古羅迪亞與古雷會加入團體中，因此，在這之前只要組成四人以下的團體就可以了。



▲莫莉卡以前曾經救助過阿魯貝魯多。

事件過關法

潛入羅巴恩城，與蔣一起落到地下。只要蔣加入團體，就算過關。

從石上的家進入城中

屬於巴法魯帝國軍隊的蔣，為了探索羅巴恩公的動向而被捕。好像被關在羅巴恩城中。可以從右上方的家中，潛入城中。



▲二個人都想回去自己的故鄉。不過……

決死的逃脫

如要找到被捕的蔣，並不件難事，不過，其後卻會有許多陷阱。這時，只能與蔣一起合作，將敵人打倒。

其後的展開

過關後，就要聽取他的忠告，最好是遠離帝國。

不可長住於帝國。

雖然順利救出，也不可放下心來，因為帝國內已是羅巴恩公的勢力範圍，最好還是遠離帝國領土較安全。



▼敵人陸續落入地下，救出事件正式展開了。

貝依魯高原所出現的深淵

古雷比多探險 EVENT NO.29

根據玩者的選擇，有些只是單純的討伐事件，不過有些也會成為複雜的連鎖事件。如果不考慮清楚，將會後悔哦！

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	沒　有	得到秘密	8,13,42

事件發生條件

如果在布魯耶魯的村莊打聽貝依魯高原的情報，就一直可以進入古雷比多。

在大穴的底部，到底有什麼呢？

如果沒有接受NO.8的事件，就不知道要怎麼辦。不過，事件還是可以繼續進行，只要從洞穴中降下就可以了。途中也會有一些寶箱哦！



▲如果要進入洞穴，就必須要利用長春藤。

▼能夠到達底部的，只有一條長春藤哦！

事件過關法

方法有二種。將頭目阿迪里斯打倒取得秘密。

聽聽阿迪里斯的請託

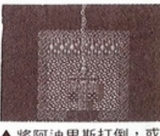
在洞穴的最深處，可以遇到阿迪里斯，他希望能得到「疾風之靴」。



▲阿迪里斯是掌管土地的龍。

也可進行戰鬥

如果拒絕的話，就會發生戰鬥。只要獲勝，就可得到水龍想要的「雲雨的手鐲」。不過，阿迪里斯很強。



▲將阿迪里斯打倒，或是取得「疾風之靴」。

其後的展開

聽過之後，趕快向史卡普山出發。

到史卡普山看看

如果接受阿迪里斯的請託，就要向史卡普山出發，取得巨鳥泰尼飛查的「疾風之靴」。



◀史卡普山在水晶城的旁邊。

受病所苦的東方王者

皇帝的怪病

EVENT NO.30

這個事件共有二個階段，為了要順利過關，必須要取得秘寶，不過，為了要取得秘寶，又必須要完成另一個事件，內容相當複雜。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	夢　石	新展開	31,32,40

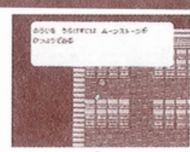
事件發生條件

沙魯因的地下神殿崩壞之後，回到美魯比魯時，又會有事件發生。

一定要取得夢石才行

從美魯比魯酒店的傳單或是警備隊得知，皇帝生病了。不過，這好像不是一般的病，似乎是受到了咒文的詛咒，如果治癒病情，一定要解開這個咒文才行。

解明咒文的方法，就是去圖書館進行調查，而且，也需要迪斯迪尼寶石之一的「氣之夢石」，不知寶石在哪裡？



▲如果過關的話，就會得到褒美。

事件過關法

去阿龍島，在金字塔取得「氣之夢石」後，就回到美魯比魯。

通過金字塔之後，就要回到美魯比魯。

如果要取得夢石，就必須要去金字塔的內部才行。一旦出了美魯比魯，就要去找尋有關於金字塔的古文書，然後再經由古文書，找到夢石。



▲好不容易通過了這個事件。

其後的展開

一度離開美魯比魯之後，就要去耶斯達米魯、騎士團領，潔魯頓等地。

羅巴恩公去討伐海盜

帶著夢石去見城堡的親衛隊長乃比魯。這時事件會繼續進行，國王很快地痊癒。而享有惡名的羅巴恩公，卻出海去討伐海盜。



養育古羅迪亞

與歐烏露死別

EVENT NO.31

沒有戰鬥，而事件的時間也不長，不過，對故事的進行，有非常重要的意義。如果發生時，就一定要過關。

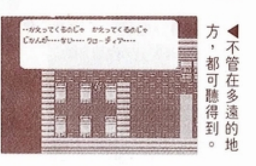
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	古羅迪亞	沒　有	新展開	30,31,40

事件發生條件

當古羅迪亞加入團體後，進入中盤時，就有機會有事件發生。

古羅迪亞心中聽到了呼喚

養育古羅迪亞的老魔女歐烏露，就住在迷幻森林中。當她在送走古羅迪亞時，曾說過：「如果聽到我的叫喚，就要馬上回來。」當古羅迪亞在旅館中時，就聽到了歐烏露的聲音。



◀不管在多遠的地方，都可聽得到。

事件過關法

讓古羅迪亞一個人回去，或者是團體一起去，與歐烏露交談。

古羅迪亞的腳本是重點

如果主人公是古羅迪亞以外的角色，可以選擇團體一起去，或是與古羅迪亞分開。如果古羅迪亞是主人公時，就會繼續前進。

由於歐烏露自知死期已近，所以就叫喚古羅迪亞。如果主人公是古羅迪亞時，就可聽到與事件有關的重大秘密。



▲關於古羅迪亞的出生秘密，年老的歐烏露用最後一口氣……

其後的展開

如果要治療皇帝的病，就必須要找尋夢石，再一次進入森林，取得秘寶。

進入金字塔，這裡是最重要的。

歐烏魯死去時，曾留下指示。而如果團體中沒有古羅迪亞，是很難到達歐烏魯所住的地方。而歐烏魯處有非常重要的秘寶，一定要取得哦！



美魯比魯毀滅的危機

怪獸襲擊而來

EVENT NO.32

這是在美魯比魯，所發生的事件，在內容方面，不光只是討伐怪獸，不過，對古羅迪亞而言，卻是非常重要的部份。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	討　伐	30,31,40

事件發生條件

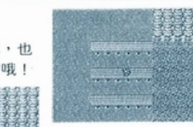
如果要治癒皇帝的病，必須要通過幾個事件。其後，還會再次進入美魯比魯哦！

怪獸向平靜的村莊襲擊而來

當治癒皇帝的病之後，回到美魯比魯，卻發現街上都是怪獸在走動著。由於無法利用商店，因此，根本不能進行體力或MP的回復工作。這時就要……。

▼不光是店而已，也無法進入圖書館喔！





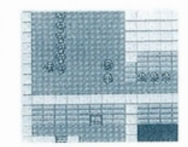
▲如果從潔魯頓坐船，而遭遇到……

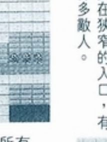
事件過關法

如果進入美魯比魯城，將頭目打倒的話，事件就可順利結束。

解決城堡

怪獸也侵入了皇帝的房間。在進入城中後，就要一邊戰鬥，一邊朝上層行進。不過在房間的入口，有許多敵人，一定要小心應付。而且，只要將房間內的怪獸打倒，其他的怪獸也會消失。

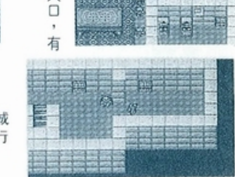






▲手法應付所有的敵人。

▶在狹窄的入口，有許多敵人。



▶皇帝的房間，就在城堡的最上層。要小心行進。

其後的展開

古羅迪亞以外的腳本，並不會發生什麼特殊的事件。

古羅迪亞的故事也告一段落

過關時，皇帝會說些感謝的話。其實，古羅迪亞到此已告一段落，不過，遊戲的故事還有很多發展哦！

古雷已決定了去向

與同伴別離

EVENT NO.33

這種事件的例子不多。那就是團體解散，由個人單獨行動，不過，這時的戰力一定會不足。但是，現在卻有令人想像不到的故事發展哦！

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	古　雷	沒　有	新展開	34，41

事件發生條件

No.41「恐龍世界的財寶」的事件結束之後，就要從潔魯頓向美魯比魯出發。

三人團體的旅程，到美魯比魯為止

從利卡烏島出發，古雷、加拉哈德、米里阿姆三人好不容易得到了財寶。而當他們乘船到達美魯比魯時，加拉哈德與米里阿姆要個別行動，這時古雷要與誰一起呢？



◀劍與法術對戰鬥有極大的幫助，而現在這兩個人將要獨自……。

事件過關法

可以從「與加拉哈德一起」、「里阿姆一起」、「與二人別離」等三種方式，進行選擇。

用選擇鈕來決定想要去的地方

如果與加拉哈德一起，就會去羅巴恩。如果選擇米里阿姆，就會去普魯耶雷。如果是自己一個人，就留在美魯比魯。如果是獨自一人時，將會有新的展開。這時可以從羅巴恩到羅查里亞，或是從普魯耶雷出發。

▼遊戲才剛開始，會加入…。



▶二個人都想回去自己的故鄉。不過…。

其後的展開

不管任何的選擇，都可由玩者自己決定。

不同的選擇，有不同的變化

如果選擇單獨一人時，會較為有趣。如果留在美魯比魯的話，將會遇到古羅迪亞。如果不希望解散團體，就不要取得利加烏島的財寶。



攻略篇

捲入陰謀之中

保護古羅迪亞

EVENT NO.34

當古雷與古羅迪亞組成團體時，才會發生。對於古羅迪亞的身世，其後會慢慢解開，因此，這個事件有非常重要的意義。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	古雷、古羅迪亞	沒　有	新展開	27、,28

事件發生條件 不管是古羅迪亞的腳本，或是古雷的腳本。只有選擇一個人留在美魯比魯時，才會發生。

古雷與古羅迪亞的相會

在古羅迪亞的腳本中，最初所遇到的青年蔣，是古雷軍人時期的好朋友。由於蔣的介紹，古雷與古羅迪亞才會認識。蔣非常注意古羅迪亞在美魯比魯時的安全。因此，也要求古雷一起保護古羅迪亞。



▼為什麼會找上古羅迪亞，可以從No.31的事件得知。

▲在古羅迪亞所住的旅館中，蔣找來了古雷。不過，任何一個腳本都……。

事件過關方法 打倒多少的暗殺者都不行。只要通過沙魯因的秘密神殿，就向其他的事件進行。

防禦暗殺的魔手！

當古羅迪亞與古雷組成團體時，港邊開始有人影在移動著。只要與之交談，馬上就會與暗殺者展開戰鬥。不過，即使將這些暗殺者打倒，他們還是會復活，因此，最好的方法，就要消滅罪惡的根源。

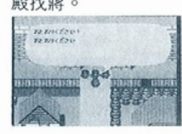


▲與住民穿著不同的，就是暗殺者。只要不交談，就不會……

其後的展開 通過秘密神殿的事件，或是去阿龍島。

在巴法魯到底發生了什麼事？

沒有暗殺者時，可以坐船離開美魯比魯，或是去宮殿找蔣。



▲暫時在巴法魯冒險。



對阿魯貝魯多的試練

依那西的暴風

EVENT NO.35

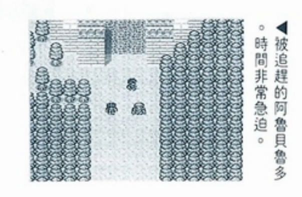
強制進行的事件。絕對無法逃避。這時，地點會變成加拉里，而整個故事的進展，也與自己所想的不一樣。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	阿魯貝魯多	沒　有	新展開	24，36

事件發生條件 在阿魯貝魯多的腳本中，只要從羅巴恩逃走後，從布魯耶雷坐上船開始，就會發生。

從羅巴恩逃出

以阿魯貝魯多開始進行遊戲時，由於自由度不高。因此，我們可以說，是類似RPG方式。阿魯貝魯多受到士兵的追趕，而從羅巴恩逃到布魯耶雷，然後再乘上從巴法魯開出的船，不過，這艘船卻…。



◀被追趕的阿魯貝魯多時間非常急迫。

事件過關方法 沒有什麼特別的條件。當船遭到暴風雨襲擊後到達巴魯哈蘭多時，事件結束。其後還有新的展開。

由於命運的引導，在巴魯哈蘭多與西芙相會

從布魯耶雷出發的船，可以三個地方，不過，不管選哪一個，都會遭遇到暴風雨。而遭難的地點，剛好是羅查里亞相反位置的巴魯哈蘭多。這時，阿魯貝魯多會遇到西芙，而一起展開行動。

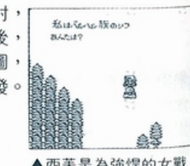


▲由於暴風雨的影響，使自己漂流至更遠的地方。

其後的展開 在巴魯哈蘭多的目的只有一個，那就是要取得到地圖，而去騎士團領。

巴魯哈蘭多到騎士團領

與西芙一起去君德村，討伐怪獸。當任務完成後，就可得到騎士團領的地圖，然後再向巴魯哈蘭多出發。



▲西芙是為強悍的女戰士。暫時會……。

遭受危機的阿魯貝魯多

逃出羅巴恩

EVENT NO.36

拼命逃出的阿魯貝魯多，當醒來時，竟在一個小房間內。而在他的旅程中，充滿了危機，他可以順利地逃脫嗎？

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	阿魯貝魯多	沒　有	新展開	10，35

事件發生條件 在依斯馬斯城陷落之後，醒過來時，就要與莫尼卡交談。這時他會交出地圖。

救出阿魯貝魯多的女孩

從瀑布落下的阿魯貝魯多，當醒過來時，旁邊有位女子，他就是莫尼卡。要離開小屋前，他會交出巴法魯帝國西部地圖。

◀在莫尼卡的小屋中，也能成為非常重要的……。

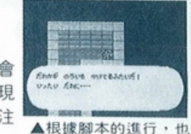


▼地圖對冒險是不可缺失的。

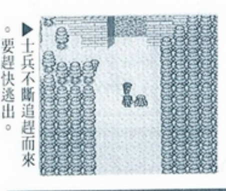
事件過關方法 與羅巴恩的士兵交談時，必須三者擇一。被捕與逃走時，可得到情報。

在牢房中的聲音

如果被士兵捉到，就會被關進牢房。可以很快發現逃出的通路。不過，要先注意牢中的聲音。



▲根據腳本的進行，也可解開聲音人物之謎。



◀士兵不斷追趕而來。要趕快逃出。



▼士兵並不強，不過會一直追趕。

其後的展開 從羅巴恩南下到布魯耶雷。坐上去歐比魯的船，前往水晶城。

從布魯耶雷展開旅程

逃離布魯耶雷，就乘船到水晶城。阿魯貝魯多將面臨更辛苦的試練哦！



▲可以自由地選擇目的地。

卑劣的背叛

馬斯古島的決鬥

EVENT NO.37

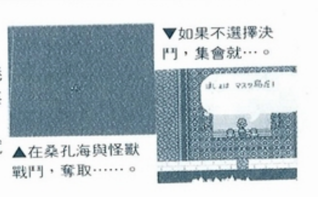
賀古專用的事件。而且，即使是連舞台，也是專為賀古而設的。當然，在故事的發展上，也是由他一個人獨自進行。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	賀　古	沒　有	新展開	沒　有

事件發生條件 以賀古開始，從桑孔海回到拜雷茲柯斯多時，要與海賊集會。

布查激烈的行徑

從賀古開始，當進入拜雷茲柯斯多港時，就有集會。而要集會之前，可以從海盜那裡，聽聽阿龍島的情報。在集會中，布查有激烈的主張，如果有人反對，他就會提出要在馬斯古島決鬥。



▼如果不選擇決鬥，集會就…。

▲在桑孔海與怪獸戰鬥，奪取……。

事件過關方法 在集會中如果反對布查的意見，就要進行決鬥，地圖上會出現馬斯古島。

身陷危機……！

前往馬斯古島，卻看不到布查的踪影。反而，帝國軍會襲擊而來。一定是布查背叛了賀古。這時，要突破重圍，趕快回到拜雷茲柯斯多。



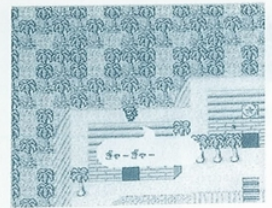
◀帝國軍的羅巴恩士兵會襲擊而來。布查與羅巴恩公是……

其後的展開 不管有無決鬥，集會後，只要再出海回來時，海盜就會襲擊而來。

已無法回去了

回到拜雷茲柯斯多，要找到布查這個背叛者。如果在集會時，不需要決鬥時，出海回來後，會被污告為背叛者，海盜會攻擊而來。這時，就必須要乘船出發。

攻略篇



解救蜴蜥人！

肯柯族的解放

EVENT NO.38

如果過關，就可以取得找出海盜西魯巴財寶的有利情報。吉拉二哈的話，這個事件將不難過關，可以善加利用。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初～中期	吉拉二哈	沒　有	討　伐	39

事件發生條件
如果吉拉二哈的時候，就可以從森林地下的肯柯族長老口中，得知綁架事件的情報。

取得肯柯族長老的信任

住在阿龍島森林中的肯柯族，非常討厭人類。如果想要從族長口中得知情報，他是絕不會說的。這時，就需要同是肯柯族的吉拉二哈。如果有發現到他時，就請他加入團體中。




◀如果不是吉拉二哈的狀態時，那麼反應就……

事件過關方法
在魏普的村莊，得到肯柯族的情報。只要將惡徒打倒，就可過關。

魏普的惡劣武器屋！

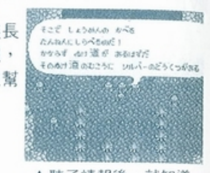
根據族長的說詞，綁架的惡徒就住在南方。趕快去南方進行調查。從酒店的主人口中，得知這些惡徒，只要將之打倒，就可解救肯柯族人。

▲在魏普村中，有綁架肯柯族的惡徒，一定要將他們打倒。

其後的展開
過關後，族長就會告知有關於西魯巴財寶的情報。

得到西魯巴財寶的情報

再度回到森林中，族長會告知西魯巴財寶的情報，雖然很複雜，不過，情報幫助很大。



▲聽了情報後，就知道了隱藏的通道。

二段構造的迷宮

海盜西魯巴的財寶

EVENT NO.39

賀加在加入事件的時期，雖然與其他的角色不同。不過，在得到財寶方面，所有的腳本都要在中期以後才能取得。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	38

事件發生條件
只要來到森林，就可以進入西魯巴的洞窟。賀古是在遊戲初期進入。

救出肯柯族，就可知道通路

有名的海盜西魯巴，在阿龍島中，藏著許多財寶。而這些財寶，就放在森林深處的洞窟中。只要能救出肯柯族，就可知道前往的通路。當然，自己也可以找到這些財寶的。



▼洞窟中有許多寶箱。

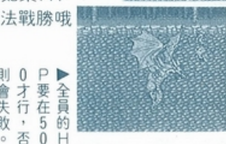
▲得到通路的情報，如果沒有時，也可順利通過。

事件過關方法
將二隻龍打倒後，就可得到財寶和迪斯迪尼斯寶石，完成了這個事件。

龍守護著寶箱

在洞窟內部，龍共守著兩處財寶。而這兩個地方都有迪斯迪多寶石。如果HP沒有500時，將無法戰勝哦

▶與龍戰鬥前，要先貯存。



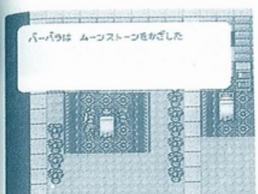
▶全員的HP要在500才行，否則會失敗。

其後的展開
阿龍島的事件結束後，就剩下金字塔的探索。

不要忘記古文書

在森林地下的肯柯族中，有賣「古文書」的秘寶。如果要進入金字塔，除了月石之外，還需要古文書哦！如果是賀古的腳本，就可買到。如果使賀古成為同伴，就可得到「古文書」。



取得月石

向金字塔的深處

EVENT NO.40

通常在遊戲的時候，主要的目的是要得到迪斯迪多寶石。不過，像是「皇帝的奇病」中，也是需要這種秘寶。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	賀古・古羅迪亞	阿姆多的符號 愛麗絲的符號	得到秘寶	30，31

事件發生條件
在美魯比魯，聽到有關於月石的情報，再從古文書中，取得必要的秘寶。

解開「二個月亮神殿」之謎

在美魯比魯的圖書館中，得到「月石就在二個月亮的神殿中」，而在阿龍島的金字塔，也是「二個月亮的神殿」。不過，如果要進入金字塔中，就需要賀古向肯柯族所買的古文書。



◀如果沒有「古文書」，那麼情報也就……。

事件過關方法
取得「阿姆多的記號」、「愛麗絲的記號」，向金字塔內部出發。得到月石後，就馬上離開。

美魯比魯▶北耶斯達米魯▶迷幻森林

古文書可以在美魯比魯的圖書館中進行解讀。其後只要再收集秘寶就可以了。二個秘寶中，有一個可在古文書中，所寫的神殿得到，而另外一個，可以參考在神殿或美魯比魯所得到情報。等秘寶收集完成後，就可進入金字塔取得月石。

▲金字塔在森林的東方。

◀歐烏魯在森林的期間，得不到秘寶。

其後的展開
「皇帝的奇病」發生時，只要回到美魯比魯就算終了。

在美魯比魯治癒皇帝的病

為了要解開巴法魯皇帝的咒文，就需要月石。這時只要將月石帶回美魯比魯，事件就會結束。

避開強敵，往前進行

恐龍世界的財寶

EVENT NO.41

有找尋財寶和找尋恐龍蛋等，二個事件。在古雷的腳本中，屬最初的事件，即使沒有過關，也不會妨礙遊戲的進行。

發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
初　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	沒　有

事件發生條件
沒有條件。古雷的腳本一開始或是從美魯比魯到達潔魯頓時，會發生。

謹慎地收集情報

財寶洞窟在利卡烏島的草原地帶上。想得到它則須由潔魯頓村民口中，收集資料。一得到「恐龍沒住在深穴」及「花園洞穴很深」等情報，就會了解，該以那個穴為目標。

▼綜合在村子得到的情報想想。

▲被恐龍圍住時，進行儲存的話，就會全滅。

事件過關過法
只要取得怪獸看守的二個寶箱，即可過關。在地下二樓的寶箱附近有通往地下三樓的隱密通道哦！

不要接近恐龍的巢穴

草原上，到處都有恐龍的巢穴。恐龍是相當強勁的敵人，所以最好不要接近巢穴。探索花開聚集的地方。「花園洞穴」一定在附近。進入裡面，財寶得手後，返回潔魯頓！



▲在有財寶的洞窟內部，不會出現恐龍。

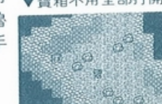
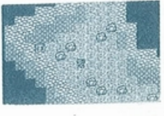


▶沿著恐龍的足跡走，即可到達有蛋的地方。團隊不妨也向找尋蛋的事件挑戰。

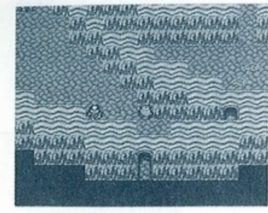
其後的展開
以古雷展開的時候，將和團隊分離，繼續進行事件。

古雷的腳本有事件

在古雷的腳本中，當財寶得手之後，塔船前往美魯比魯的話，就會與伙伴分手。

▼寶箱不用全部打開。



住著火山的支配者

多馬耶火山的迷宮

EVENT NO.42

與史卡普山的事件有密切的關係。怪獸的數目，非常地多，所以要時時注意團隊的體力，否則或許會陷入苦戰。

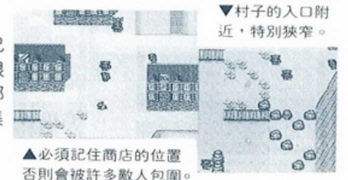
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
中　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	18,13,29

事件發生條件

只要接受泰尼飛查的請求，即能前往多馬耶火山。即使沒有接受，在中後期也會自然發生。

擠滿潔魯頓的怪獸

當你來到潔魯頓，會發現怪獸已出現在村中。地方很窄，所以戰鬥很難閃躲，但因村中的商店和旅館，都在營業中，所以並不是很危險。收集情報，前往地圖上所顯示的火山。



▼村子的入口附近，特別狹窄。

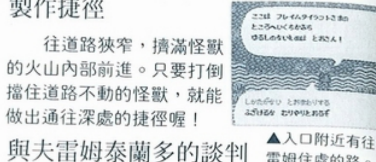
▲必須記住商店的位置否則會被許多敵人包圍。

事件過關方法

前往多馬耶火山會見住在深處的夫雷姆泰蘭多。打倒他或交出「冰劍」，即可過關。

製作捷徑

往道路狹窄，擠滿怪獸的火山內部前進。只要打倒擋住道路不動的怪獸，就能做出通往深處的捷徑喔！



▲入口附近有往夫雷姆住處的路。

與夫雷姆泰蘭多的談判

火山主人夫雷姆泰蘭多和水龍、阿迪里斯一樣，會提出委託。戰鬥也可以，但接受委託，或許危險性會較少。

▶能進入紅色溶岩中，敵人很難辨別。

其後的展開

潔魯頓的狀況，隨著談判的結果，而起變化。

決定潔魯頓的命運

由於那些從火山來的怪獸，使得潔魯頓村子陷入一片大混亂。但潔魯頓的狀況會隨著與夫雷姆泰蘭多的交涉而改變。交涉成立，接受委託的話，村中的怪獸，就會消失。但是，打敗的話，怪獸則不會消失，並繼續出現喔！

地底中的死者之國

冥府

EVENT NO.43

遊戲終盤的事件，選擇過關的方法非常獨特，不過，在進行時也困難重重。因此，一定要提升團體的戰力。

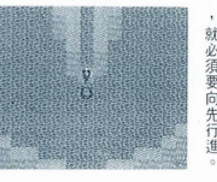
發生時期	必要角色	必要秘寶	事件種類	關連事件
後　期	沒　有	沒　有	得到秘寶	42

事件發生條件

對於冥府的情報，可以與夫雷姆泰蘭多進行交涉。或者可以將之打倒，再行通過。

向夫雷姆泰蘭多後方前進！

在多馬耶火山最深處的夫雷姆泰蘭多，其背後還有前往地底的通路。那就是冥府。這是與光之神耶羅魯戰鬥，後來被降服的迪斯神所支配的死之世界。不過，目前的問題，是要將夫雷姆泰蘭多打倒，還是……。



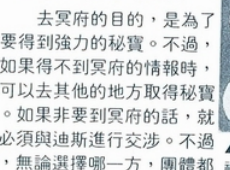
◀如果聽到冥府的情報，就必須要向先行進。

事件過關方法

與在深處的迪斯進行交涉。如果以交談方式，可以得到最後目的地的情報。

困難而嚴厲的選擇

去冥府的目的，是為了要得到強力的秘寶。不過，如果得不到冥府的情報時，可以去其他的地方取得秘寶。如果非要到冥府的話，就必須與迪斯進行交涉。不過，無論選擇哪一方，團體都會受到極大的創傷。



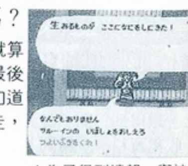
▲迪斯是傳說中的三惡神之一。

其後的展開

一定要將威力提升之後，再向最後的迷宮出發。

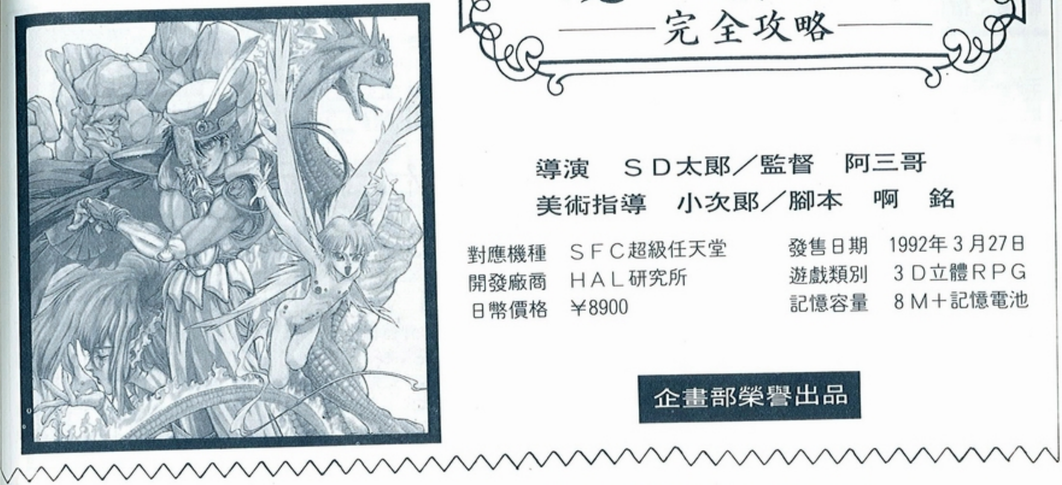
沒有遺漏的事件嗎？

得到秘寶時，故事就算結束了。這時，就要向最後的目的地出發。如果不知道地點的話，就可以到處走走，一定可以找到入口。



▲為了得到情報，與迪斯交涉。

召喚天地的精靈
打倒萬惡魔導師
封印邪惡魔帝的復活





魔幻精靈卡

完全攻略

導演　ＳＤ太郎／監督　阿三哥
美術指導　小次郎／腳本　啊　銘

對應機種　ＳＦＣ超級任天堂
開發廠商　ＨＡＬ研究所
日幣價格　￥8900

發售日期　1992年３月27日
遊戲類別　３Ｄ立體ＲＰＧ
記憶容量　８Ｍ＋記憶電池

企畫部榮譽出品

主要登場人物介紹

魯克斯（ルークス）職業：卡片之主

年幼時因戰亂，而失去雙親的少年英雄，也是本故事的男主角。為了繼起父親的遺志，成為真正的卡片之主，他勇敢的對抗邪惡，誓言恢復世界的和平，是一位劍法一流的正義騎士。



亞藍（アラン）職業：劍士

同魯克斯一般，於年幼的戰亂中，失去了親人。而其父親也正好同是雷克斯菲特三騎士之一。擁有十分凜利、優秀的劍法，可惜為人陰險。



蒂法（ティーファ）職業：魔法師

一位美麗大方的少女，具有天生優秀素質的魔法師，能運用強大的魔法力量。她原是亞蘭的部下，經由亞蘭推薦，成為初期的同伴。



莎拉（サラ）
職業：僧侶

清純、可愛的美少女，是雷克斯菲特王的小女兒。因魔導師之亂，被阿庫斯救出，扶養長大。對於白魔法習有專長，是能充分發揮回復系魔法的好同伴。



阿庫斯（アックス）
職業：騎士

一位強壯、勇敢的老戰士，他就是當年和魯克斯與亞藍之父，三人合稱的雷克斯菲特三騎士。目前隱居於瓦德夫，保護著王女「莎拉公主」。



阿威（アーウィン）
職業：魔法劍士

有著尖耳、英俊臉蛋的精靈族少年。他不但能使用強大的魔法，同時也具有武藝高超的劍法。是中期，主角於樹林中結識的好同伴。

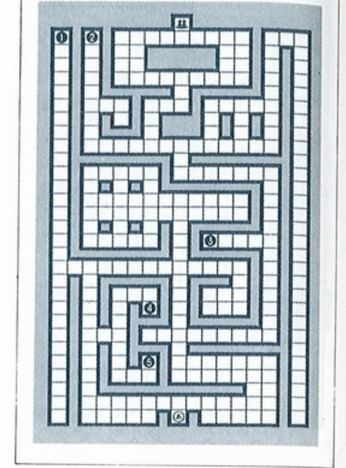


雷伊諾魯（レイノール）
職業：賢者

扶養主角魯克斯長大的親切長者。他擁有豐富的驚人學識與智慧。但在隱居於迷之森林內，是魯克斯唯一的親人。

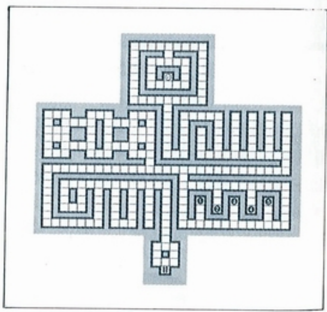


（1章）巴魯尼巴神殿1F

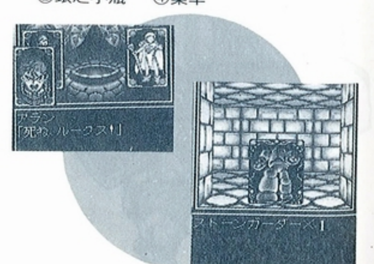


①300 GP　④藥草　あ:往卡利亞村（入口）
②500 GP　⑤銀之小瓶
③寢袋

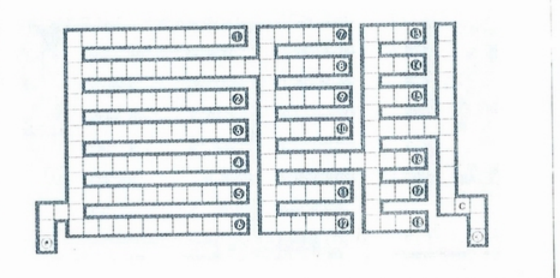
（1章）巴魯尼巴神殿2F



①移動之輪　③500 GP　⑤寢袋
②銀之小瓶　④藥草

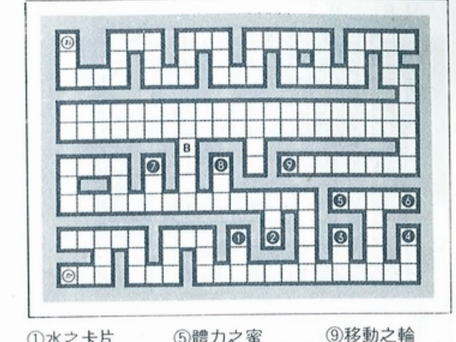


2章　紅谷



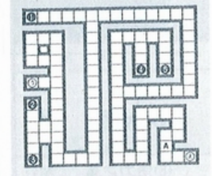
①100 GP　⑥350 GP　⑪火之卡片　⑯俊敏之蜜　き：往迷之森林前區
②150 GP　⑦400 GP　⑫霧之卡片　⑰命之蜜　く：往迷之森林後區
③200 GP　⑧450 GP　⑬力之蜜　⑱法力之蜜
④250 GP　⑨500 GP　⑭知力之蜜　C：火之精靈入手
⑤300 GP　⑩500 GP　⑮體力之蜜

（2章）迷之森（前區）



①水之卡片　⑤體力之蜜　⑨移動之輪
②血之卡片　⑥俊敏之蜜　B：阿威加入
③力之蜜　⑦水之卡片　お：往紅之谷
④知力之蜜　⑧水之卡片　か：往德瓦山谷

（2章）迷之森林（後區）

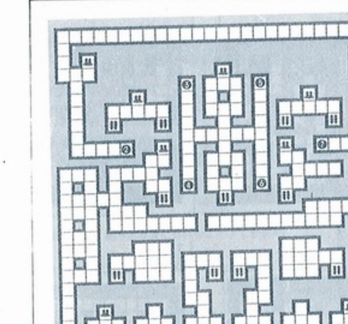


①帳蓬
②往紅谷
③賢者之家

（2章）德瓦山谷

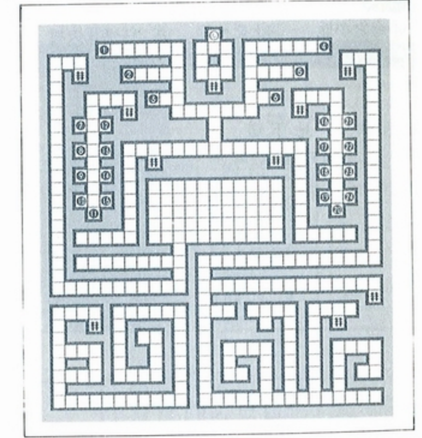
①寢袋　う：往德瓦
②藥草　え：往迷之森林（前區）
③銀之小瓶
④法力之蜜
⑤400 GP
A：初會阿威

（3章　冰礦山　1F）



①帳蓬　④風之卡片　⑦法力之蜜
②命之蜜　⑤體力之蜜
③力之蜜　⑥風之卡片

（3章）冰礦山　B2

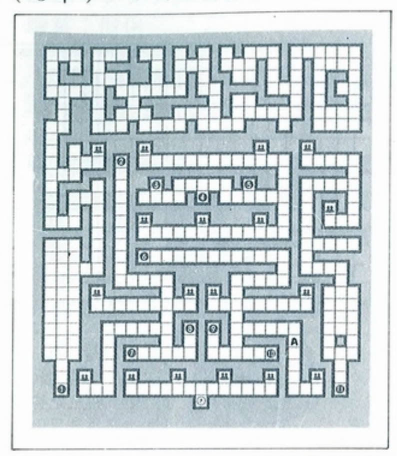


②③⑤⑥：GP
①④⑪⑳：移動之輪
⑦⑩⑫⑭⑮⑰⑱21 22 23：蜜
㉔：招魔的護符。
し：莎拉救出。



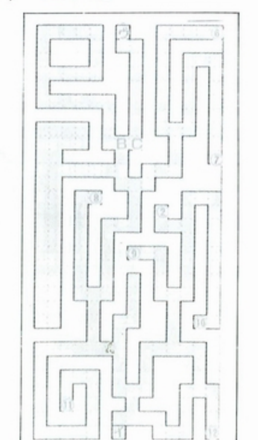
攻略篇

（３章） 冰礦山　Ｂ１



①命之蜜
②傷藥
③移動之輪
④金之小瓶
⑤移動之輪
⑥1000 GP
⑦知力之蜜
⑧火之卡片
⑨土之卡片
⑩霧之卡片
Ａ：阿庫斯加入（入口）
さ：往德瓦夫村（入口）

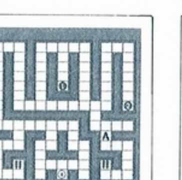
（５章） 地下道



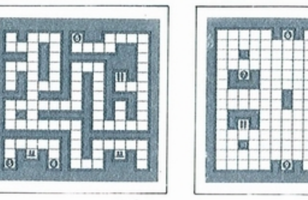
②金之小瓶
⑥黃昏腕輪
⑦藥草
⑧移動之輪
⑨睡袋
⑩傷藥
⑪最強之盾
⑫アースプレート
イ：往比薩滋城
ウ：往利姆洛斯塔

（４章） 利姆洛斯塔

１Ｆ

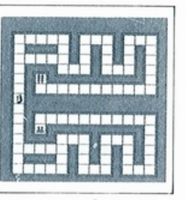


２Ｆ



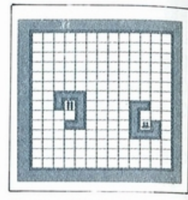
３Ｆ

４Ｆ

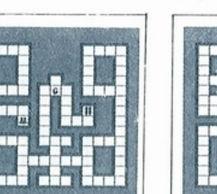


５Ｆ

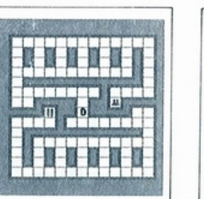
６Ｆ



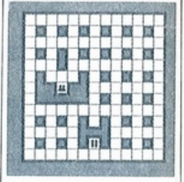
７Ｆ



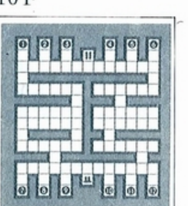
８Ｆ



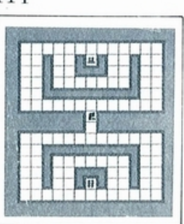
９Ｆ

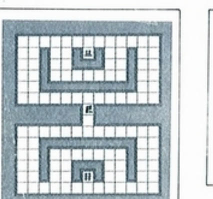


10Ｆ



11Ｆ





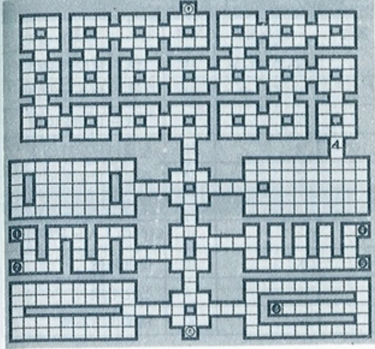
12Ｆ

（１～　Ｆ）
①②：帳蓬
③傷藥
④金之小瓶
⑤神聖法衣
⑥惡魔之斧
⑦1000 GP
⑧500 GP
⑨王者之杖

（５Ｆ）
①惡魔之鎧
②GP
③GP
④惡魔之盾
（10Ｆ）
①力之蜜
②ゴージャスメイル
③血之卡片
④招魔護符
⑤命之蜜
⑥法力之蜜
⑦力之蜜
⑧ゴールデンソード
⑨體力之蜜
⑩俊敏之蜜
⑪移動之蜜
⑫法力之蜜

攻略篇

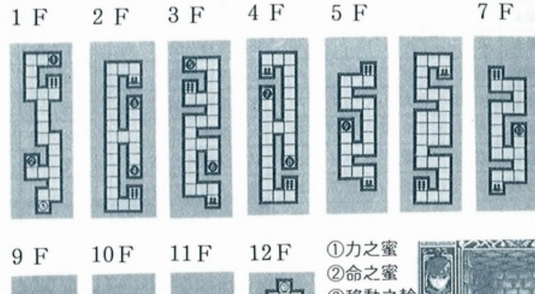
（５章） 比薩滋城



①精靈之杖
②金之小瓶
③ラグナロツク
④カーブオブメイジ
⑤銀之小瓶
た：往城下村鎮
そ：往地下道

（５章） 利姆洛斯塔

１Ｆ　２Ｆ　３Ｆ　４Ｆ　５Ｆ　７Ｆ　８Ｆ



９Ｆ　10Ｆ　11Ｆ　12Ｆ

①力之蜜
②命之蜜
③移動之輪
④帳蓬
⑤精靈腕輪
⑥體力之蜜
⑦法力之蜜
⑧最強之鎧
⑨金之小瓶
⑩帳蓬
つ：封印
ち：往地下道

卡片一覽表

	值段	效果			值段	效果	
風のカード	10	1枚	雷撃	水のカード	10	1枚	水撃
		2枚	雷撃波			2枚	水撃波
		3枚	雷断撃波			3枚	水断撃波
土のカード	10	1枚	砕撃	火のカード	10	1枚	炎撃
		2枚	砕撃波			2枚	炎撃波
		3枚	砕断撃波			3枚	炎断撃波
霧のカード	100	残虚逃亡の魔法と同じ効果。敵から確実に逃げることができます。					
招魔の護符	350	魔物が１体召還されて敵を攻撃しますが、魔物によってはルークスたちが攻撃を受けます。					
血のカード	100	敵を死に追いやる効果があります。うまくいけば敵は全滅します。					

物品・道具一覽表

	値段	1章	2章	3章	4章	5章	効果
薬草	15	○	○	○	○	○	HPが少し回復します。
傷薬	75	○	○	○	○	○	HPがかなり回復します。
銀の小瓶	100	○	○	○	○	○	MPがかなり回復します。
金の小瓶	200～250	×	○	○	○	○	MPがかなり回復します。
寝袋	500	○	○	○	○	○	HP、MPが多少回復します。
テント	1000～2000	×	×	○	○	○	HP、MPが完全に回復します。
移動の輪	100	○	○	○	○	○	一瞬にして街や村に戻れます。
力の蜜	3000	×	×	○	○	○	筋力が上がります。
知力の蜜	3000	×	×	○	○	○	知力が上がります。
体力の蜜	3000	×	×	×	○	○	体力が上がります。
俊敏の蜜	3000	×	×	×	○	○	機敏さが上がります。
命の蜜	3000	×	○	○	○	○	最大HPが増えます。
マナの蜜	3200	×	○	○	○	○	最大MPが増えます。

攻擊魔法

魔法名	範囲	屬性	使用者	MP	効果
雷撃 雷撃波 雷断撃波	敵全	風	風	8 14 20	以落雷攻擊。 較強的落雷攻擊。 最強的落雷攻擊。
砕撃 砕撃波 砕断撃波	敵全	土	土	8 14 20	碎石波攻擊 碎石波較強的攻擊 最強的碎石波攻擊
水撃 水撃波 水断撃波	敵全	水	水	8 14 20	水流攻擊 較強的水流攻擊 最強的水流攻擊
炎撃 炎撃波 炎断撃波	敵全	火	火	8 14 20	炎擊波 較強的炎擊波 最強的炎擊魔法
空刃爆砕	敵１	風土	魔	10	雷岩爆破攻擊
真空氷斬	敵全	風水	魔、剣	15	真空冰柱攻擊
火炎風車	敵１	風火	僧	15	火柱旋風攻擊
土龍水龍	敵全	土水	僧	20	水流岩擊攻擊
溶岩地獄	敵１	土火	魔、剣	20	光熱與溶岩襲敵
氷炎斬	敵全	水火	僧	23	冰塊與熱炎襲敵
氷砕嵐撃	敵全	風土水	僧、剣	24	冰塊與岩暴風襲敵
溶岩嵐撃	敵１	風土火	僧	24	岩擊與溶岩暴風襲敵
氷炎竜巻	敵全	風水火	魔	30	冰塊與炎之龍捲風襲敵

攻略篇

熱核爆裂	敵1	土水火	魔	30	光熱火球包敵攻擊
天地爆裂	敵全	風土水火	魔	40	圍敵大爆炸攻擊
風魔召喚	敵全	風	ル	40	風之魔物召喚
地魔召喚	敵全	土	ル	40	土之魔物召喚
水魔召喚	敵全	水	ル	40	水之魔物召喚
炎魔召喚	敵全	火	ル	40	火之魔物召喚
強風召喚	敵全	風	風	25	將敵人吹走全滅
地裂割	敵全	土	土	25	將敵人擊落裂縫地底
死	敵全	火	火	25	奪取敵命，瞬間斃命
爆散死守	敵全	—	ル	50	爆裂精靈之力，敵全滅

特 殊 魔 法

魔法名	範囲	属性	使用者	MP	効果
残虚逃亡	全員	—	魔、僧、剣	32	戰鬥中能確實逃跑
時空門	全員	—	ル	8	一瞬間回到村鎮

補 助 魔 法

魔法名	範囲	属性	使用者	MP	効果
感電縛	敵全	—	風	23	敵人麻痺
石質硬化	敵全	—	土	23	敵人石化
幻霧催眠	敵全	—	水	20	敵人催眠
幻炎惑	敵全	—	火	20	敵人混亂
感電	敵1	—	魔	13	敵1匹麻痺
幻眠	敵1	—	剣、騎	10	敵1匹催眠
炎惑	敵1	—	ル	10	敵1匹混亂
硬直鈍化	敵1	—	剣、騎	4	敵1匹回避下降
眼光硬直	敵全	—	僧	7	敵全體回避下降
痛覚倍増	敵1	—	ル	4	敵1匹防禦下降
体質軟化	敵全	—	僧、剣	7	敵全體防禦下降
視覚偽造	敵1	—	剣	4	敵1匹命中下降
残像幻惑	敵全	—	僧	7	敵全體命中下降
剛力虚脱	敵1	—	ル	4	敵1匹攻擊下降
虚脱波光	敵全	—	魔、僧、剣	7	敵全體攻擊下降
軽身空	全員	—	風	5	我方全員回避上升
鋼化防御	全員	—	土	5	我方全員防禦上升
麗流手	全員	—	水	5	我方全員命中上升
炎熱力	全員	—	火	5	我方全員攻擊上升
旋風壁	全員	—	風	4	我方全員轉變風的屬性
石鋼壁	全員	—	土	4	我方全員轉變土的屬性
水流壁	全員	—	水	4	我方全員轉變水的屬性
炎熱壁	全員	—	火	4	我方全員轉變火的屬性

回 復 魔 法

魔法名	範囲	属性	使用者	MP	効果
治癒	1人	—	魔、剣、僧、騎	16	1人HP少許回復
快癒	1人	—	ル、魔、僧	24	1人HP中等回復
絶対治癒	1人	—	ル	42	1人HP完全回復
治癒波光	全員	—	僧	20	全員HP少許回復
快癒波光	全員	—	魔	40	全員HP中等回復
活巡療癒	全員	—	水	30	戰鬥中全員HP少許回復
命炎活	1人	—	火	30	戰鬥中1人HP等回復
水霧清浄	全員	—	水	10	催眠甦醒
石呪破砕	1人	—	ル	4	石化治療
元素再生	1体	—	ル	50	精靈復活治療

武具一覽表

◆劍（ソード）

名　稱	攻擊力	價格	屬性	ル	劍	戰	僧	魔
ダガー	20	100		○	○	○	○	○
ショートソード	40	200		○	○	○	○	○
ロングソード	60	500		○	○			
ブロードソード	80	1000		○	○	○		
バスターソード	100	1500		○	○			
アイスブレード	120	2000		○	○			
アンデッドキラー	160	3000		○				
ファイアブレード	140	5000		○				
ドラゴンキラー	180	7500		○	○			
マジックソード	200	10000		○	○			
サングーブレード	220	13000		○	○			

◆斧（オノ・アックス）

名　稱	攻擊力	價格	屬性	ル	劍	戰	僧	魔
フランシスカ	50			○	○	○		
バトルアックス	70			○		○		
グレートアックス	100					○		

◆杖（つえ・ワンド・スタッフ）

名　稱	攻擊力	價格	屬性	ル	劍	戰	僧	魔
スタッフ	30	150					○	○
メイジスタッフ	50	400					○	○
ワンド	60	700					○	
フイアオブワンド	100	1000	風				○	
賢者之杖	110	4500					○	○
ロードオブワンド	120	10000					○	
知力之杖	130	7500						○

魔幻精靈卡

◆鎚（ハンマー）

名　稱	攻擊力	價格	屬性	ル	劍	戰	僧	魔
メイス	65	1000				○	○	
フレイル	90	1300				○	○	
ウォーハンマー	90	1200				○		
モーニングスター	120	6000				○		

◆鞭（むち・ウィップ）

名　稱	攻擊力	價格	屬性	ル	劍	戰	僧	魔
ウイップ	35	170					○	○
チェンウイップ	55	850					○	○
いばらの鞭	100	5500					○	○

◆鎧甲（よろい）

名　稱	防禦力	魔法防禦	價格	ル	劍	戰	僧	魔
ソフトレザー	10	0	100	○	○	○	○	○
ハードレザー	20	0	300	○	○	○	○	○
リングレザー	30	0	500	○		○	○	
スケイルメイル	40	0	700	○	○	○	○	
チェンメイル	50	0	1000	○		○	○	
ブレストメイル	55	0	1500		○			
ブレストプレート	60	0	2000	○	○		○	
スプリントメール	70	0	3000	○		○	○	
プレートメール	80	0	4500	○		○		
シルバーチェン	90	0	5000	○		○		
シルバープレート	100	0	7500	○	○			
シルバーメール	110	0	10000	○		○		
ドラゴンメール	140	0	20000	○				
マジックプレート	160	0	25000	○	○			
マジックメール	180	0	30000	○	○			

◆長袍（ローブ）

名　稱	攻擊力	魔法防禦	價格	ル	劍	戰	僧	魔
ローブ	15	0	150				○	○
シルバーローブ	80	0	750				○	○
白のローブ	90	0	1000				○	
マジックローブ	150	50	15000					○

◆腕輪

名　稱	攻擊力	魔法防禦	價格	ル	劍	戰	僧	魔
守りの腕輪	10	10	300				○	○
ルーンの腕輪	20	20	500				○	○
銀の腕輪	70	30	3000				○	○

戰亂之島・艾雷梅&卡片之主

神聖的大地，總是有著許許多多的傳說與神話，故事不斷的被傳述著，有人因此尋夢而來，追求理想。人類渴望得到名聲、財富與幸福，雖然大多尋訪者，都曝屍荒野，但依然有許多抱著希望的人們，擁入這片大地，所以這是人們希望的大地“艾雷梅”。

但由於人類的野心慾望，戰火已漸漸點燃了這塊聖地，因戰亂的爭鬥，而有了傳說的開始……。

◆卡片之主。艾雷梅聖地，是由四大元素的力量所形成，而粹取這四大元素之力，運用特殊的神秘術法，將其力量封在卡片之中，成為精靈卡片。而運用此一秘術的種族，就是「卡片之主」一族。

為了徹底防止邪惡利用卡片的能力，卡片之主一族，嚴守卡片的製作秘術，因而能長年守護著，族群的和平與活躍。

今天，邪惡之力動盪於世界之中，卡片之王一族，負起了守護之責，必須再次運用卡片之力，封印邪惡、守護和平。

魔幻精靈世界　簡介

1.3D立體世界

魔幻精靈卡的世界，全由3D立體的視窗顯示，不過本遊戲設計得十分親切，不用煩惱，擔心會因3D而迷路的情況發生。因程式之中，加入了自動繪圖功能，只要利用指令欄中的「マッピ」地圖指令，就能隨時了解隊伍移動的所在位置與方向，真是十分方便。

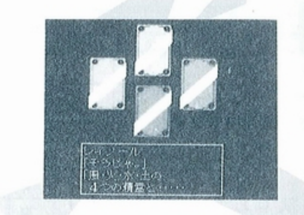
2.人物同伴的加入

遊戲中，除了一開始的風之精靈外，其他人物與精靈會隨著劇情而加入或離開，其身上的武器、防具，會自動留下，不會因人物離開而帶走。隊伍之中，除主角一位外，其他三位，能加入二位人類和召喚一位精靈，但精靈可隨便變換。

攻略篇

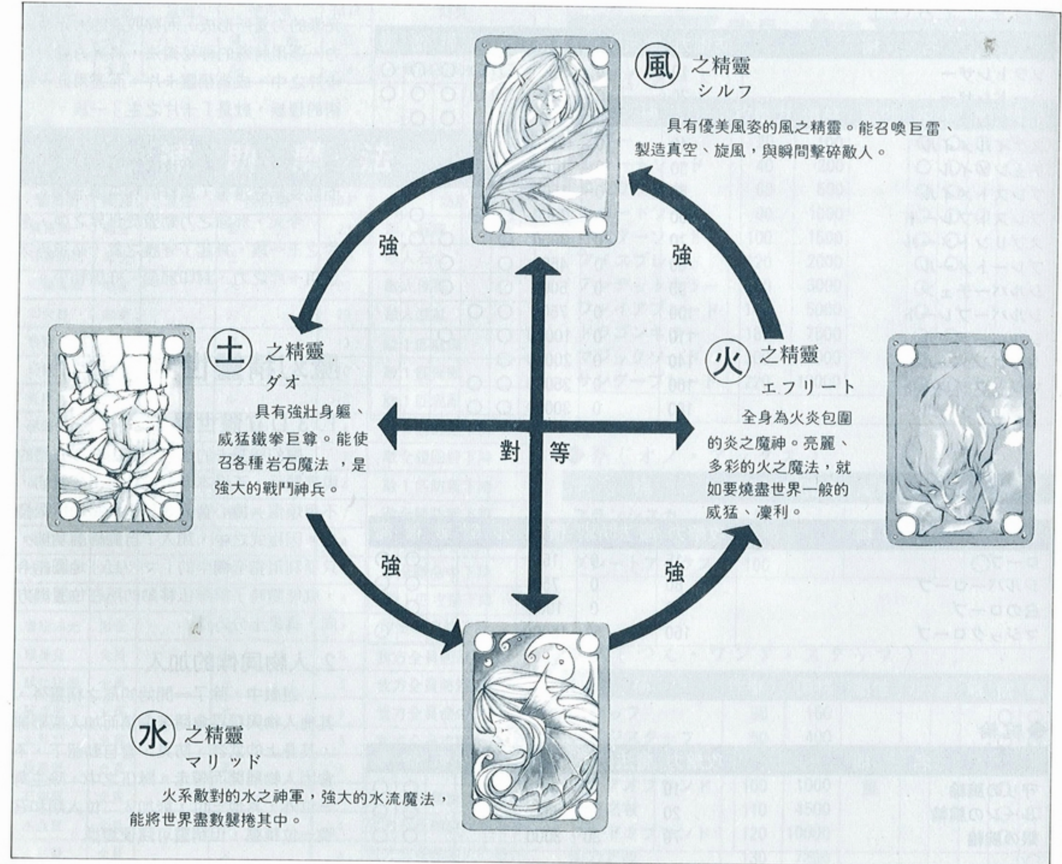
◆盾（シールド）

名　稱	攻擊力	魔法防禦	價格	ル	劍	戰	僧	魔
スモールシールド	10	0	180	○		○	○	
ラージシールド	20	5	300	○		○	○	
バックラー	30	10	750	○		○	○	
シールド	40	15	1000	○		○	○	
シルバーシールド	50	20	15000	○		○	○	
ドラゴンシールド	70	25	2500	○				
マジックシールド	80	30	4000				○	
カイザーシールド	150	60	45000	○				

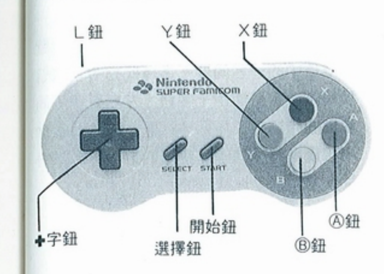


3.四種屬性的戰鬥

魔幻精靈卡的世界，是由風・土・水・火四種屬性所組成的。每一個人物、怪物、精靈，都有其特定的屬性，你要能善用各屬性間的強處與弱點，才能順利的攻擊敵人和保護自己。其各屬性間的強弱能力分析如下：



基本操作說明



十字鈕：
隊伍於各場所的移動控制。上下為前進與後退，左右為回轉左右移動。
進入各商店時，按上方，則可進入。
開始鈕：遊戲開始的選擇鈕。
Ⓐ　鈕：
指令欄的呼叫與指令決定，訊息加強的決定鈕。
Ⓑ　鈕：
否定指令選擇的決定鈕。
（※其他按鈕沒有作用）

遊戲的記錄與輸入

遊戲中，提供了三組記錄。如你是剛開始遊戲的話，則選擇「NEW GAME」新的遊戲開始。如已經有記錄的話，則選擇「CONTINUE」繼續遊戲。

而在遊戲中，當你要記錄時，必須回到城鎮中的宿屋，選擇（セーブ）之後，再選存放的三組記錄的其中之一，就可以了。

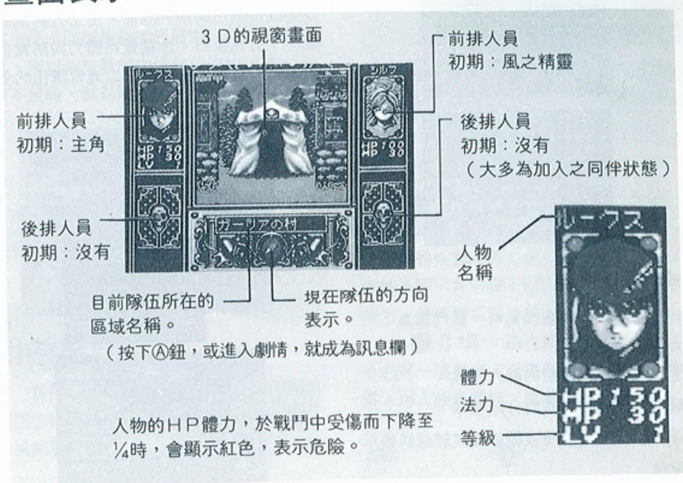
各指令的使用說明

◆調べる（調查）

當隊伍正面碰撞到物品之時，使用此指令，調查其前方物品。（如迷宮中的寶箱開啟）



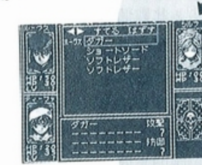
畫面表示



◆魔法

欲使用魔法時按此指令，接著選擇使用之人（以紅框顯示），決定之後，再選定你要使用的魔法名稱就成了。其中如魔法名稱顯示灰色時，表示此時無法使用。



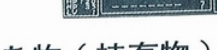


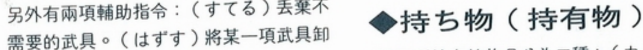




◆裝備

攻擊武器與防具的裝備指令。裝備上身的武器與防具，於名稱前方，都會有使用人物的屬名。如武器與防具顯示灰色文字時，表示該武具此人物無法裝備使用。欄中另外有兩項輔助指令：（すてる）丟棄不需要的武具。（はずす）將某一項武具卸下不使用。





◆持ち物（持有物）

隊伍所持有的物品分為二種：（カード）卡片與（アイテム）物品。卡片則只有主角魯克斯才能使用，共分為7種，用於輔助攻擊。而物品則為隊伍統一管理、共同使用。如有不需要之物品與卡片，可使用「すてる」丟棄。而物品數量過多，可使用◀▶指令、左右移動選擇。



◆能力

就是隊伍人物的查詢指令。其內容為：

人物的姓名。

LV：人物目前的能力等級。

職業：人物的能力分類標準。

屬性：人物的種族與正義或邪惡的表示屬性。

筋力：影響對敵攻擊時的破壞力。

體力：影響HP生命力提升與敵人攻擊的耐力數值。

知力：影響人物施法的效果成功率與對敵人魔法的回避率。

機敏：就是俗稱的「速度」。此數值影響攻擊的前後順序與對敵人攻擊的回避率。

HP：表示人物目前的生命力／最大值生命力。0時就是死亡，必須從記錄之處開始。

MP：表示人物目前的法力／最大值法力。

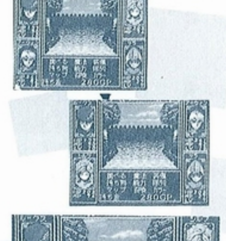
EXP：顯示距離下次升級，尚需要的經驗值。



下欄則註明了人物目前所裝備的武器與防具。同時也顯示其攻擊力與防禦力。

◆隊列

指的就是隊伍的排列隊形。於上方的為前排，下方為後排。應盡量將體力與防禦強的人物，置於前排位置，以減低隊伍的受傷程度。

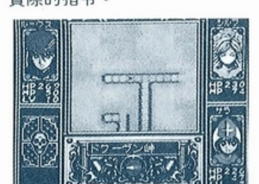




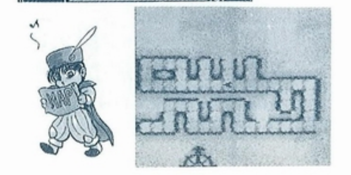


◆マップ（地圖）

此指令用於非城鎮之區域內。（如迷宮、山谷、森林）。它能立刻顯示出隊伍曾經走過的路線圖，用紅色箭頭指示隊伍目前朝的方向與位置。在冒險過程中，是十分實際的指令。







◆召喚

召喚精靈所使用的指令。遊戲的主角，一共可獲得四位不共屬性的精靈，他們也就是隊伍中的一名同伴。選擇此指令，欲召喚精靈時，可使用十字鈕，左右更換不同屬性的精靈（一開始，只有一位）。當你不想使用精靈時，依相同的方法，選到卡片狀態，算是召喚離開。





◆カラー（調色）

此指令只是一個附加的功能，你可使用它，來調整訊息欄中的背景底色，運用上下左右來調整，除此之外，沒有其他特別的功能。







城鎮中的設施

◆出入口

城鎮通往外地的出口處。當你欲離開城鎮之時，只要面向此處，按住十字鈕的上方，便可離開出城。



◆武具・道具屋

此處販賣著強化攻擊與防禦的武具，與輔助使用的道具物品。為了強化人物的能力，你必須常常進入此店，變賣不必要的東西，更換更好的物品。



◆酒場

酒場中來往著各式各樣的人物，你可與老闆聊天（はなし），蒐集一些情報，也可在此暫作休息，用些餐點，回復能力。

●飲み物（飲料）：1P。解渴飲料，沒什麼作用。

●健康飲料：5P。能回復HP5點。

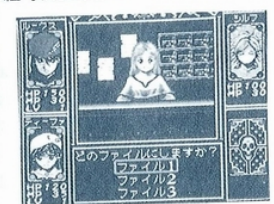
●Aセット（A餐）：10P。能回復HP10點。

●Bセット（B餐）：20P。能回復HP10點。MP5點。



◆宿屋

提供冒險征途疲勞時的休息場所。當隊伍於戰鬥之中，耗費太多的HP生命力或MP法力不足時，回到宿屋休息一晚，立刻能回復至最佳狀態。另外此地也提供了遊戲中最重要的記錄（セーブ），遊戲共有三組可供記錄存檔，請好好利用。



◆占卜屋

本遊戲中的占卜屋，不提供占卜預告，或是情報的詢問提示。在此他們有了新的服務內容：

①（買う）出售主角所需的7種卡片。

②（なおす）能讓戰鬥中，死亡的召喚精靈復活，回復他全部的能力。不過價格很高，所以多於戰鬥中注意精靈的狀態，能力不足時，就召喚離開。



對敵戰鬥

當隊伍於野外、迷宮中移動時，前方突然出現閃光時，表示隊伍接觸到了敵人，展開戰鬥。

◆戰鬥的順序

戰鬥的攻擊順序，是根據我方隊伍人物和敵人的機敏度（速度）的高低決定。同時它還決定每回會多次攻擊的機率。

◆戰鬥時的指令

●攻擊　直接使用人物手上所裝備的武器，砍殺敵人。完全依人物的攻擊能力制敵，其等級與武器，成為致勝的重要因素。

●魔法　使用魔法的力量，協助攻擊或輔助回復隊伍人員的能力。魔法共分為四種類（參照魔法附表）。

●防禦　放棄攻擊敵人的機會，以裝備的防具，全力防禦敵人的攻擊，以減低其傷害力。當人物體力不支、或無法攻擊時的最佳選擇。

●アイテム（物品）　戰鬥中，使用持有的道具來執行攻擊或回復之用。顯示灰色文字之物品，則表示無法於戰鬥中使用。

●武具　遊戲中，有一些武器，具有不可思議的魔力。你可於戰鬥中，將這類的武器當道具使用，使出效果就如同魔法一般。其具有魔力的武具不易尋獲，你得多花些心思，去發掘這些武具。

●逃走　當你不想戰鬥，或隊伍能力很低，而很難抵擋敵人的攻擊時，可使用此一指令，脫離戰場。全隊只要有一位同伴逃走成功，就能脫離戰鬥。

●カード（卡片）　這是主角魯克斯所持有的指令。手持精靈卡片，依使用的枚數多寡（最多三枚）和卡片屬性的不同，各可使不同效果與程度的攻擊能力，是種類似魔法的力量。

●召喚　這也是主角魯克斯所持有的另一項指令。召喚四種屬性的天地精靈，加入成為同伴，協助隊伍作戰。

序　章

艾雷梅是傳說中，勇者與六個王國興起之地。原本是安祥、和平的大地，因王國間彼此的利益爭鬥，因而掀起戰亂。持續長久的戰亂，使得許多城鎮、街道成為荒蕪之地。

其中，傳說勇者封印魔帝利姆薩利亞之地的「雷克斯菲特王國」，它的王都比薩滋，是艾雷梅島最繁榮的都市。但是在這美麗的都市，宮廷魔導師卡魯雷魯，竟起軍謀反。國王瓦古拿魯奮勇抵抗而戰死，卡魯雷魯則替代了國王，登上了王座。但國王的兩位女兒，因戰亂而不明去向。

事情就這樣經過了十數年……。

卡利亞村，住了一位名叫「魯克斯」的青年，他就是卡片之主。十數年前，宮廷魔導師之亂時，魯克斯與父母失散，其父親便是雷克斯菲特王國三騎士之一的薩姆騎士。當年父親與少數的同志駐守此村，勇敢的反抗亂軍。但寡不敵衆，抗軍一一倒下，母親為了救他，將其包捲在布中，逃過敵人的追殺。那年魯克斯十分年幼，身上留有一枚卡片，他就這樣接受了命運的傳承。

今天，卡利亞村早已遠離了昔日的戰亂，過著和平的日子。而魯克斯也長大了，他是否能繼承起父親的傳承，修業成為

卡片之主。

自己的命運應該由自己去掌握，魯克斯開始邁出他未知的旅程。

第 1 章　旅立

本故事的主角「魯克斯（ルークス）」，為了繼承父親卡片之主的能力，出發旅行。正當離開之際，一位青年來到他的面前。那位青年自我介紹，他是雷克斯菲特國三騎士之一的騎士之子「亞藍（アラン）」。亞藍告訴魯克斯：「最近魔物肆虐，怪物做亂，全因巴魯尼巴神殿設立了一座邪惡的祭壇之故。邪惡就是從那個地方召喚出來的，你身為卡片之主，應運用你的能力，將之邪惡祭壇封印才是。」但魯克斯並不知巴魯尼巴神殿是在何方，於是亞藍請他的隨身部下「蒂法（ティーファ）」同行，因為蒂法知道神殿的所在地。於是魯克斯隨同蒂法向神殿出發。

出發之前，可使用主角所帶的500元，好好裝備一下武器和防具，接著向巴魯尼巴神殿出發。

1.巴魯尼巴神殿（バルニバ神殿）

進入神殿之後，首先你必須先修練等級，利用拿取神殿中寶物的路途來提升等級。等到有4、5級程度時，可前往Ⓐ點，打倒第一個守門大將，接著最好先回卡利亞村休息記錄之後，再回神殿，進攻二樓。

上到神殿二樓，同樣的先行前往拿取寶物，接著到Ⓑ點處，會戰第二個守門的大將。打倒大將之後，接著就是要進入神殿的祭壇所在。進入之前，勸各位先行將「風之精靈」召喚離開，不然一到祭壇很可能會被打死。

魯克斯正當破門而入之時，忽然被什麼東西刺到，不過沒什麼狀況，魯克斯也沒多加理會。進入祭壇後，發現祭壇站了一位神宮與戰士，而祭壇之上，放置著一把光芒萬丈的「水晶之劍」，這就是魔物嗎？魯克斯懷疑著…。神官詢問著來者何人？是卡魯雷魯的手下嗎？魯克斯十分驚訝！為何敵人會如此詢問。但蒂法不待對方說完，立刻使出「感電魔法」封住對方，使其不支倒地。而且以極快的速度跳上祭壇，取下「水晶之劍」，口中還喊著：「這把劍是我的了…。」

魯克斯對眼前發生的一切事物，都感到變化太快，使得他已難分誰正誰邪，而難以行動。就在此時，一位熟悉的身影閃出，站在魯克斯的眼前，這人正是「亞藍」。

亞藍告訴魯克斯：「現在世界各地都被恐怖的魔物所占領，戰爭連綿不絕，人們能制止的力量太有限了。世界各國誰不想要和平；誰不想建立一個理想的家園，但這必須擁有強大的力量才辦得到，所以我才來取這把劍，我要利用它取得魔帝的力量。而你只是被我們利用而已，覺得很可悲嗎？不用了，我直接送你上黃泉，死吧！」

由於魯克斯進入祭壇之時，中了蒂法的毒針，因而麻痺不得動彈，眼看著亞藍的大刀，急揮而至，但自己卻只有坐以待斃，實在心有不甘。而正當此時，守壇的神官甦醒了，以一記「炎魔召喚術」擊退了亞藍與蒂法，救了魯克斯一命，魯克斯得救之餘，精氣頓時鬆懈，毒發昏倒。

〈卡利亞村〉

（武具、物品店）

名稱	價格
薬草	15
傷藥	70
寢袋	500
移動の輪	100
銀の小瓶	100

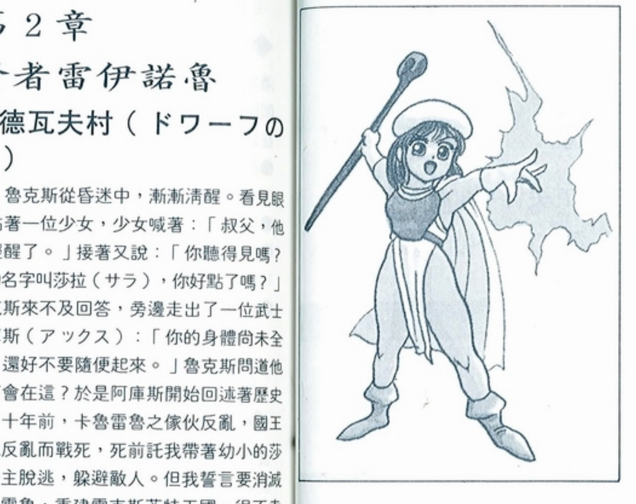
名稱	價格
ダガー	100
ショートソード	200
ロングソード	500
ブロードソード	1000
スタッフ	150
ウィップ	170
ソフトレザー	100
ハードレザー	300
リングメイル	500
ローブ	150
スモールシールド	180
守りの腕輪	300

第 2 章　賢者雷伊諾魯

1.德瓦夫村（ドワーフの村）

魯克斯從昏迷中，漸漸清醒。看見眼前站著一位少女，少女喊著：「叔父，他已經醒了。」接著又說：「你聽得見嗎？我的名字叫莎拉（サラ），你好點了嗎？」魯克斯來不及回答，旁邊走出了一位武士阿庫斯（アックス）：「你的身體尚未全好，還好不要隨便起來。」魯克斯問道他為何會在這？於是阿庫斯開始回述著歷史：「十年前，卡魯雷魯之傢伙反亂，國王抵抗反亂而戰死，死前託我帶著幼小的莎拉公主脫逃，躲避敵人。但我誓言要消滅卡魯雷魯，重建雷克斯菲特王國。很不幸的，卡魯雷魯他出賣了自己的靈魂，給了惡魔，而且還想召喚古代的邪惡魔帝，乞求獲得更強大的魔力。要消滅他們，必須借助古代的神力，所以他們奪走了『水晶之劍』，以阻止他人妨礙魔帝的復活。」魯克斯心想，是否就是神殿中，被亞藍所奪走的那把劍呢？魯克斯十分後悔，但阿庫斯並沒有提及此事。阿庫斯問著魯克斯：「你能使用卡片嗎？」魯克斯回應，這是得自遺傳繼承的能力，阿庫斯說道：「在王國之中，能使用卡片之力的只有已過世的薩姆，難道你是薩姆的兒子？」魯克斯驚訝的問道：「你認識我父親？」阿庫斯告訴魯克斯：「我是你父親的同伴，同被稱為雷克斯菲特三騎士。而另外一名騎士就是亞藍之父。」魯克斯默默不語。

阿庫斯接著又說：「時間不多了，你們去找賢者雷伊諾魯（レイノール），或許他能指引你該怎麼做。」莎拉在一旁叫著：「我也一起去！」魯克斯深感路途艱辛，而且危險，於是回絕了莎拉的好意，但莎拉堅持著：「我長年學習魔法，我能保護自己，你說是不是，叔父！」阿庫斯心想，也該讓莎拉外出磨練磨練，而且他也相信魯克斯會全力保護莎拉的安全，於是答應莎拉一同前往。



2.德瓦旺山谷（ドワーヴィ　）

魯克斯隨同莎拉於德瓦夫村裝備休息過後，離開村莊，前往迷之森林，尋訪賢者雷伊諾魯。但要前往迷之森林，必須先經過德瓦旺山谷（ドワーヴィ　）和紅谷（紅い谷）。但魯克斯與莎拉雖於谷中，遍受險阻，但他們依然勇往直前。接近山谷出口（A點）時，莎拉忽然聽見格鬥的聲音，兩人定眼一瞧，一位少年正與兩隻怪獸搏鬥之中。魯克斯見此情景，正欲上前協助之際，少年揮起他的快刀，當下斬了兩隻怪獸，多靈利的劍法。少年回頭望著魯克斯和莎拉說道：「你們怎麼在這麼危險的地方散步呢？趕快離開回去吧！」魯克斯叫道：「我們是有事情才來的。」少年回答：「是嗎！很抱歉！我要先走了。」說完，少年便先行離去了。

3.迷之森林（迷いの森）

在德瓦旺山谷遇見了一位奇怪的少年男子，他的去向正是迷之森林。（到此，如你人物能力有不足，或未達10級者，最好先回村莊記錄，因通過迷之森林，需要十足的氣力，最好多帶補充的物品）

迷之森林共分為前後二區，其路途怪物連連，而且強度很高，須處處小心。照例先找寶物，順便提升人物的等級。直走到A點，可見到一隻較為壯碩的怪獸，它就是把關頭目，你必須打敗它，通過此處。如你已有11、12級的能力，應該很容易打贏敵人。擊敗敵人之後，忽然從旁閃出一位男子，啊！他不就是在瓦德旺山谷見到的男子嗎？這位男子自我介紹，他叫「阿威（アーウィン）」，他說他已瞧見你們的英勇戰鬥，其實他一個人還是有辦法前進，只是如果大家能同心協力，更能發揮戰力，而且彼此也有個照應。於是他詢問魯克斯是否歡迎加入？魯克斯心想，他說的十分有道理，互助是十分重要的，毅然決定選擇「當然（もちろん）」，讓阿威加入了隊伍，結伴而行。

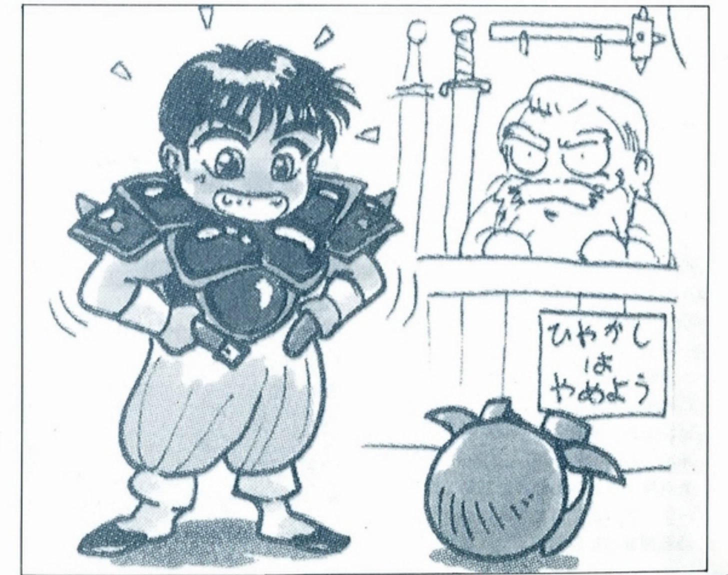
4.紅谷（紅い谷）

通過了迷之森林的前區，接連著的就是紅谷。到這邊，怪物看來比前面凶猛了許多，不過這邊的寶物也更多，不要放棄，有了錢，才能裝備更好的武器、防具。

當走到紅谷A點的時候，忽然間冒出來一尊火之精靈，他的火炎攻擊十分厲害，你必須使用水系的攻擊，才制得住他，如：水精靈卡。連續攻擊兩、三回就可擊敗火之精靈。當你擊敗他之後，火之精靈會歸順你，成為你的召喚精靈。

此時，阿威忽然開口：「很抱歉！中途提出要離開。」魯克斯聽到阿威提到他要離開，心中不由得依依不捨，有點感傷。雖然短短的相識，但彼此都有英雄惜英雄的感懷。阿威說：「你是一個好伙伴，有機會我們會再見的！」於是魯克斯默送著阿威，獨自一人離開。

阿威離開之後，魯克斯依然朝著他的目的地前進。走過了紅谷，轉到了迷之森林的後區。只要經過這裡，出口處就是賢者雷伊諾魯，所隱居的地方了。



5.賢者雷伊諾魯（レイノール）

歷經了千辛萬苦，終於找到了雷伊諾魯。魯克斯十分有禮的敲門：「對不起！」門內回應著：「誰呀！我現在很忙！」尋者聲音，從屋內走出了一位老人，他正是魯克斯要找的賢者雷伊諾魯。

雷伊諾魯一見到魯克斯，立刻認出了他，說道：十分歡迎他來。但他看著旁邊的小姑娘問道，小姑娘是誰？莎拉回應著自我介紹。雷伊諾魯立刻想起，是已亡的瓦古拿魯國王的愛女，但他記得國王有兩位女兒。莎拉回答，姊姊下落不明。雷伊諾魯了解，也不多問，於是請魯克斯和莎拉進屋裡去談。

魯克斯很直接告訴雷伊諾魯他們的來意。雷伊諾魯告訴魯克斯，他對於魔帝也不是十分了解。但他知道，要打倒魔帝，必須要有「四個精靈」與「三件神器」。魯克斯和莎拉都發出了疑問？

所謂的「四個精靈」，指的就是「風・火・水・土」的四個精靈。而「三件神器」，則是「水晶之劍・魔力之玉・精靈之劍」的三把武器。但這些只是封印魔帝的寶物而已，還必須同時擁有傳說英雄飛雷斯（ファーネス）與卡片之主（ガートマスター）的相同能力，才能順利封印魔帝。

雷伊諾魯接著說：「對了！魔力之玉不正好是莎拉持有的嗎？」莎拉也應著：「嗯！魔力之玉藏在一個很隱密的地方。就在冰之礦山之中。」就在此時，雷伊諾魯聽見門外風聲作響，不知有何東西經過。莎拉自告奮勇：「我去看看。」莎拉離開後，魯克斯繼續問道：「那封印魔帝的方法呢？」正當雷伊諾魯要回答之際，從外傳來一陣尖叫，魯克斯瞬間意識到：「莎拉…！」。

碰！的一聲！魯克斯看見一群人押著莎拉走了進來。來人正是前次於神殿中，盜走水晶之劍的亞藍。亞藍看到魯克斯，露出了十分得意的惡容：「你很厭惡我吧？魯克斯。不過我勸你最好別動，你要敢動一下，我就要了這公主的性命。」說完，亞藍押著莎拉離開了小屋。魯克斯一邊叫著，一邊追出了屋外：「慢著！亞藍別走！」

正當魯克斯要追亞藍之際，一個聲音叫住了他。一位藍袍的金髮少年，這少年自稱是亞藍的第一部下「塞羅（ゼロ）」。他奉亞藍之命，阻擋魯克斯的追擊，看來這場硬仗是非打不可了。塞羅的攻擊力十分強勁，風的術法對他沒什麼效果，看來只好使用「炎熱壁」強化防禦，接著使用「炎熱力」提升攻擊力，再來就是彼此的力拼了。一連砍了塞羅七、八刀，這才打倒他。但就在與塞羅決鬥的同時，亞藍早已遠離了此地，魯克斯望著一片樹海，心中迴盪著：「莎拉……。」

〈德瓦夫村・2章之時〉

（武具、物品店）

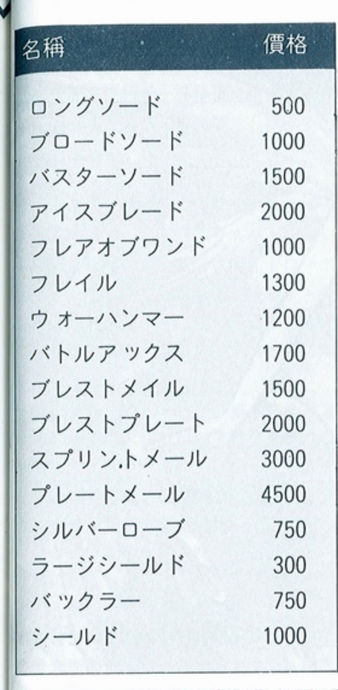
名稱	價格
藥草	15
傷藥	75
寢袋	500
移動の輪	100
銀の小瓶	100
金の小瓶	200
命の蜜	3000
マナの蜜	3200

名稱	價格
ショートソード	200
ロングソード	500
ブロードソード	1000
ワンド	700
メイジスタッフ	400
フランシスカ	450
チェンウィップ	850
メイス	1000
リングメイル	500
スケイルメイル	700
チェンメイル	1000
ブレストメイル	1500
スモールシールド	180
ラージシールド	300
守りの腕輪	300
ルーンの腕輪	500

〈德瓦夫村・3章之時〉

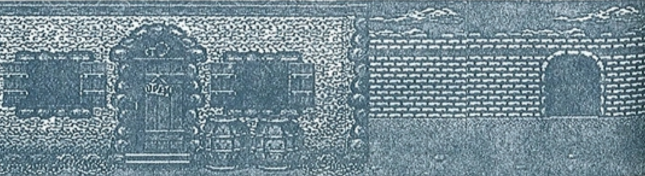
（武具、物品店）

名稱	價格
藥草	15
傷藥	75
寢袋	500
テント	1000
移動の輪	100
銀の小瓶	100
金の小瓶	200
命の蜜	3000
マナの蜜	3200
力の蜜	3000
知力の蜜	3000



名稱	價格
ロングソード	500
ブロードソード	1000
バスターソード	1500
アイスブレード	2000
フレアオブワンド	1000
フレイル	1300
ウォーハンマー	1200
バトルアックス	1700
ブレストメイル	1500
ブレストプレート	2000
スプリントメール	3000
プレートメール	4500
シルバーローブ	750
ラージシールド	300
バックラー	750
シールド	1000







第3章　救出

話說莎拉被亞藍所劫，魯克斯立刻趕回了瓦德夫村，通告阿庫斯。但回到瓦德夫村卻不見阿庫斯的踪影。不過在屋內的桌上發現了一張紙條，上面寫著：「莎拉被帶往冰之礦山，速往，我們在那會合。阿庫斯留」魯克斯看完留言，想必阿庫斯已知道莎拉被劫了。冰之礦山…好！快前往救援莎拉。

1.冰之礦山

離開瓦德夫村，魯克斯一人來到冰礦山。由於知道阿庫斯為救莎拉，已先行來到冰之礦山，所以第一件工作就是要先找到阿庫斯。

從迷宮的樓梯下去，可直通到1FA點的位置。發現阿庫斯竟然被石化了，魯克斯立刻使出了「石咒破碎」，破除了阿庫斯身上的石化，恢復正常。魯克斯問阿庫斯為何被石化在此。阿庫斯回答道：他知道莎拉被一位男子所劫，他立刻隨後跟蹤到此，但不料中了敵人的暗算，而被石化。看來一切都沒錯，莎拉公主已被亞藍劫持到礦山的深處，他們的目的一定是「魔力之玉」，必須趕快前往救援莎拉公主不可。

（由於這個迷宮十分的複雜，而且只要一不小心，就可能橫屍迷宮深處，所以你必須善加利用迷宮的寶物「移動之輪」，這寶物在迷宮中，分佈很多，利用它來回村莊與迷宮間，不但可提升你人物的等級，也不容易在迷宮繞來繞去，後來，沒藥物補血而橫屍當場。多回村莊記錄，就是過此迷宮的要訣）。

莎拉公主被亞藍劫持在B2的©處，而到此之前，你會在⑧點遇見一隻守門的多頭龍，他是屬火系屬性的怪物，如你有「冰之劍」，要除去他當是十分容易（最好魯克斯有17級以上的功力）。

除去多頭龍之後，魯克斯忽然聽見一個輕柔的聲音，這正是你的第三位精靈「水之精靈」在呼叫你。也原本被多頭龍封住，而當你殺了多頭龍之後，她就獲得了解放，並且加入你的行列，協助作戰。

救出水之精靈之後，魯克斯隨後進入了©處。魯克斯發出疑問？這就是魔力之玉隱藏之地嗎？就在同時，他們發現了莎拉公主，阿庫斯一見公主，立刻跑過去察看究竟。而一旁亞藍出現了，魯克斯見到亞藍，真是有一肚子難以發洩的怒火。阿庫斯告訴魯克斯，莎拉公主不要緊，只是中了催眠魔法，暫時睡著而已。

雖然魯克斯很擔心著莎拉公主，但他的視線，一直追蹤著亞藍。亞藍則以非常不屑的眼神望著他：「怎麼樣，魯克斯。魔力之玉、水晶之劍，我都已經得手了，看來魔帝的復活，只是時間的問題了。你覺得很可惜吧！哈！哈！哈！」魯克斯見到亞藍這般惡劣，當場揮劍直上，衝向亞藍而去。說是遲，那是快，就當刀鋒砍向亞藍之際，一個身影衝出，架著了這一刀。這人是亞藍的部下「達拉姆（ダラム）」，他叫亞藍先行離開，看來是想與魯克斯單挑。雙方陣式一展開，立刻引發一場戰爭。

（由於阿庫斯要保護莎拉公主，魯克斯只有三位精靈協助。不過你要利用達拉姆是屬土系屬性的缺點來攻擊，如用「旋風壁」來防禦攻擊，使用「風之卡片」進行攻擊，當然要加上魯克斯本身劍的攻擊。所以最好要有18、19級以上的等級，勝算比較大些。）

當魯克斯擊倒達拉姆之後，可恨的亞藍又趁機逃走了。不過莎拉公主受傷當前，不得不優先處理，於是同阿庫斯連忙護送莎拉公主離開冰之礦山。

第４章　封印
利姆薩利亞



魯克斯和阿庫斯從冰之礦山救出莎拉公主之後，暫時借住於「妖精之村（エルフの村）」。在伊克里娜的照顧下，莎拉公主的氣色漸漸好轉。阿庫斯與魯克斯兩人站在窗前，他們輕聲的談著：「這封印魔帝的（魔力之玉）（水晶之劍）已被奪走，當今之計，只有直搗黃龍，希望能在封印處，會集寶物，封印魔帝。雖說我們的勝算不大，不過目前也只有此路可行，你認為如何？」魯克斯深思著：「這麼做是十分危險，而且沒什麼勝算之事，不過為今之計，也只有如此。」於是答應了阿庫斯，兩人結伴準備前往封印之處「利姆洛斯塔（リムロス）」。

1.利姆洛斯塔之行

利姆洛斯塔共分為12層，真是高啊！魯克斯和阿庫斯於妖精之村更新了裝備，記錄之後，毅然決然的來到了利姆洛斯塔。以塔的範圍來說，還好地方不大。魯克斯於Ⓐ點遇見了一隻守門怪獸魔界使者，真是妨礙交通，魯克斯揮起他那屠龍大刀，力砍狂瀾，守門怪獸當場被砍成稀爛。

此時有一陣聲音傳來，似曾相識的感覺，對了是精靈，「土之精靈」立刻傳呼到魯克斯的眼前，感謝魯克斯的救援，加入了精靈陣營之中。會齊了四位精靈，魯克斯不由得信心大增，使他們毅力狂升，勇往直前。

土之精靈，真是精靈中攻擊力最帥的傢伙。他的一招「石質硬化」，能將敵人瞬間石化。一旦被石化之後，不但無法攻擊，而且只要輕輕一碰，當場粉碎死亡。一路上魯克斯靠他之助，擊倒了衆多的敵人。

直上到２ＦⒷ點之處，魯克斯一行被一扇石門擋住了去路，而且這石門十分的厚重，不可能用武力能擊碎的。阿庫斯告訴魯克斯：「我們先回村莊去吧！光耗在這裡不是辦法，一定有方法可以通過這扇門的，還是先回去休息，再想法子吧！」魯克斯心想也對，於是聽取阿庫斯的建議回到了妖精之村。

2.莎拉公主的援助

回到了妖精之村，剛進家門，魯克斯發現莎拉已能起來，連忙問她：「莎拉，不要緊了嗎？」莎拉回答著：「已無大礙了！」但阿庫斯卻還是十分的擔心。莎拉不斷的肯求，要一起同行。魯克斯考慮了一會兒，他問著伊克里娜，莎拉公主真是沒事了嗎？伊克娜回應魯克斯：「已經無大礙了！而且我相信魯克斯你能保護她的。」魯克斯聽見此言，心跳了一下。「好吧！莎拉，你也一起來吧！」阿庫斯見魯克斯已答應，也只有同意莎拉隨行。

（莎拉加入之後，別忘了她身上可沒有任何的武器、防具，你必須幫裝備一套。接著當然就是休息、記錄存檔。）

故事回到了利姆洛斯塔，這次是三人同行，攻擊頓時激增，很順利的來到了２Ｆ。但那扇擋路的門，依然沒有開啟。這時莎拉插嘴說：「我知道開門的方法。」魯克斯十分驚訝：「莎拉，你說你知道？」莎拉接著說：「要開啟這扇門，必須借助王家之血的力量。」於是莎拉輕輕咬破了她的手，運用咒法之力，將王家之血的力量，附在門上。很順利的，門打開了。魯克斯望著莎拉的手，莎拉也注意到了魯克斯的關心，但她強忍著痛楚：「我不要緊！我們走吧！」魯克斯了解到莎拉是個堅強的女孩，於是三人繼續通往上層。

（在第三層，可撿到二件好東西：「惡魔之斧（デビルアックス）」能使出土系的攻擊魔法。「王者之杖」（ロードオブワンド）能使出水系的攻擊魔法。另外第二層可找到一件「神聖法衣」，這是件魔法的防禦衣，僧侶可以裝備，其防禦非常高。）

魯克斯一行人，上到了第４層，走著走著，突然土之精靈脫離了隊伍，而且站在魯克斯的面前狂笑著：「很遺憾啊！魯克斯，我不是真正的土之精靈。」說完之後，土之精靈變成了魔界使者「巴拉姆」，而且他立刻施法，召喚另一名魔界使者「達拉姆」。魯克斯這時才明白，他們受騙了，這一切都是魔界使者所計畫的，目的在於引誘出莎拉公主，想要一網打盡。但魯克斯那會束手就擒，一聲令下，再度展開了廝殺。

（對付達拉姆就依前方法，多砍數刀就完了。但巴拉姆可就較難對付，你可使用「風系法術」，或「惡魔之斧」的魔力對付，只要你不失神，應可以打敗他。）

擊倒魔界使者之後，一位土之精靈出現，這才是真正的土精靈，看起來比前次的那位假的，強壯了很多，嗯！這才是真正的好傢伙。

3.亞藍之死

魯克斯走到了７ＦⒸ點，又有一扇門，莎拉請大家等一下，再度使用法力，開啟大門。不料進來一看，亞藍竟躲在這邊。亞藍十分驚訝，為何魯克斯能找到這裡。但魯克斯並沒理他，開門見山就說：「把水晶之劍、魔力之玉，交出來。」但亞藍卻告訴魯克斯：「太遲了！復活的儀式已準備開始了。」魯克斯發出了疑問：「別胡說了，你並沒有精靈之劍。」不料亞藍竟暗笑起來：「你以為我找蒂法是什麼用意呢？」這時在一旁聽見「蒂法」的名字，莎拉叫了出來：「那是我的姊姊呀！她現在人在那裡？」原來王國的大公主正是蒂法，而亞藍找她來，一定沒打什麼好主意。亞藍很得意的告訴魯克斯：「她現在正在復活的祭壇上。」「難道你想用蒂法的血！」魯克斯很驚訝的叫著。亞藍望著魯克斯一行，接著說道：「蒂法具有王家血統，她的血可是復活儀式的重要關鍵。」魯克斯聽見亞藍一面笑著，一面說出這般慘無人道的話，已不由得升起無名怒火：「亞藍，你這傢伙，我不會讓你這麼做的！」魯克斯請阿庫斯和莎拉，先前往救援蒂法。魯克斯便喊著亞藍單挑：「魯克斯今天要手刃元凶，呀！」

激烈的戰鬥，隨著呼聲，愈戰愈凶猛。亞藍是位劍術高超的魔法劍士，許多的魔法對他都不是有效，只有土系魔法尚稱有效。與他對決，真是一場力拼力的戰鬥。雖說亞藍很強，但魯克斯畢竟是主角，最後發出的猛烈一擊，終於打敗了亞藍。

「為什麼…我只是想創造一個理想的社會呀…統一世界之後，就能和平了呀…為什麼…」亞藍受了重傷，嘴裡還唸唸不忘，他所謂的理想社會。魯克斯也對亞藍感到惋惜，正想過去扶他之時，不料亞藍竟被一道「天地爆烈」炸死，為何會這樣呢？這一切的一切都是邪惡的魔導師卡魯雷魯，所引發造成的！

而就在亞藍死了之後，邪惡的魔導師卡魯雷魯出現了。卡魯雷魯對著魯克斯說：「你們這些小子，竟能到達此處，剛才的一切我都看見了。薩哈之子魯克斯！」魯克斯十分吃驚，為何卡魯雷魯知道他的父親。卡魯雷魯提高了傲氣，繼續說著：「魯克斯，你不用吃驚，你跟你父親，生的是一個德性。不過很遺憾，他已經死了，而且死在我的手裡，哈…哈…哈」魯克斯聽清楚了卡魯雷魯的每一句話，父親就是死在他的手裡，魯克斯全身發抖，怒火已無法壓制，隨時都可能爆發。但魯克斯依然克制自己，不可亂了方寸。卡魯雷魯見魯克斯怒意旺盛：「你生氣了嗎？不用擔心，我會送你去看你父親的，而且用你父親同樣的死法。你要是有本事的話，就上來找我吧！哈…哈…哈…」說完之後，人隨即飛遁離開。魯克斯心中暗暗發誓，一定要捉到卡魯雷魯，將他碎屍萬斷。

為了救援危急的蒂法，魯克斯隨後趕往，要與阿庫斯和莎拉會合。當來到８ＦⒹ點之時，魯克斯又見到了迷之森林的男子「阿威」，十分巧合。由於阿威不太願意說出，他為何來此，魯克斯也沒有多加追問，只要是反邪惡的正義之士，都是我們的一份力量，於是再度與阿威結伴而行。







攻略篇

攻略篇

當魯克斯與阿威來到了11F Ⓔ點之時，忽然見到卡魯雷魯和蒂法。此時阿威猛然叫出「蒂法公主」，魯克斯十分驚訝！怎麼阿威認識蒂法呢？阿威不斷的呼喚著蒂法，但蒂法卻一直沒有回應他。卡魯雷魯在一旁大聲狂笑著：「小子們！沒想到你們能上到這來，不過你們的死期也到了，就讓你們死得痛快些，蒂法！上！」說完卡魯雷魯，便一溜煙的離開了。而阿威仍然不斷的叫著蒂法：「蒂法公主，你醒醒！你不認識我了嗎？」但蒂法也喊著：「囉嗦的傢伙，不用多說廢話，這裡就是你們的墳場了。納命來！」蒂法話剛說完，便使出了一記快速的猛攻，雙方隨即展開大戰鬥。一連數回的對招，這才打倒了蒂法。而就在蒂法倒地同時，封印在她身上的咒法，被解開了。蒂法望著魯克斯：「啊！這…這是那裡？我怎麼在這？」魯克斯和阿威這才了解，蒂法的異常行為，是受了卡魯雷魯的咒法所控。而蒂法清醒時，也認出了阿威，阿威連忙跑過去扶起蒂法，直問她有無大礙。看來阿威和蒂法有著不平凡的關係，面對此一場合魯克斯也不方便問，於是請託阿威立刻送蒂法回去休息，而祭壇就由他包辦。阿威答應了請託，兩人分手各自離開。

4.祭壇之戰

阿威護送蒂法離開之後，魯克斯一個人繼續「勇往直前」，終於到達了12F，祭壇的所在。一進入祭壇，卡魯雷魯就站在祭壇之前，他以邪惡的眼神望著魯克斯：「可惡的小子，三番二次的與我做對，不過憑你一個人也想打贏我，哈！哈！」而此時一個聲音傳出：「少得意，還有我們。」來人正是阿庫斯和莎拉，這可真是急時雨，魯克斯一方，頓時力量大增。「卡魯雷魯，你這個惡徒，納命來吧！」

卡魯雷魯面對著魯克斯一行人，發出了微微的嘲笑，「笨傢伙們！難到你們不知道魔帝將要復活了嗎？就讓你們看看毀滅前的一刻吧！」說完，卡魯雷魯從嘴裡不斷發出奇怪的咒文，而祭壇也發出了奇異的光芒，隨著咒文的加快，光芒愈來愈強烈。此時阿庫斯已發現情況不妙，立刻將魯克斯和莎拉推出門口，大聲喊著：「魯克斯，莎拉快逃！」。而就在此時，祭壇爆出巨響，一道強烈巨大的光芒，直直射向高空，直入雲霄。而阿庫斯卻因救他們而犧牲了，偉大的戰士「阿庫斯」。

〈妖精之村〉

（武具、物品店）

名稱	價格
薬草	15
傷薬	75
寢袋	500
テント	1500
移動の輪	100
銀の小瓶	100
金の小瓶	250
命の蜜	3000
マナの蜜	3200
力の蜜	3000
知力の蜜	3000
體力の蜜	3000
俊敏の蜜	3000

名稱	價格
アンデットキラー	3000
ファイアブレード	5000
ドラゴンキラー	7500
賢者の杖	4500
ロードオブワンド	10000
いばらの鞭	5500
バトルアックス	1700
グレートアックス	4800
モーニングスター	6000
プレートメイル	4500
シルバーチェン	5000
シルバープレート	7500
シルバーメール	10000
シルバーローブ	750
白のローブ	1000
銀の腕輪	3000
シールド	1000
シルバーシールド	1500
ドラゴンシールド	2500
マジックシールド	4000

第五章　往光之時

魯克斯一個人來到城塞城市比薩滋城（ピサンツ），阿威和蒂法便是在此療傷。魯克斯見到了蒂法，看她精神洋溢，應該已無大礙，於是告訴她，莎拉安頓在妖精村伊克里娜之處，不用擔心。而蒂法則向魯克斯道歉，希望魯克斯能原諒她以前的行為。魯克斯並不是一位記恨的人，當然不會引以為意。而且他也知道蒂法是因被施咒才會如此。蒂法回憶著：「自從父王被害之後，王國內亂，我則逃離了王城，到處過著流浪的生活。直到數年前，我還到了阿威，他十分關心我，照顧我，就這樣我跟著阿威一同旅行。但不料竟誤中卡魯雷魯的陷阱而被施咒…。」魯克斯十分了解，一位小女孩，竟獨自奮鬥多年的艱辛與心情，他問了蒂法一句話：「妳是否很喜歡阿威？」蒂法聽了，臉頰一紅：「胡…胡說！」蒂法的表情已說明了一切。

這時，阿威從外面走了進來：「村裡的人，都沒有改變，一如平常。」魯克斯懷疑著：「難道說卡魯雷魯的復活儀式失敗了，魔帝沒有復活。」蒂法則解釋：「沒有失敗，因為復活儀式舉行，到魔帝復活，必須經過一段時間。」魯克斯問道：「那我們要如何破解魔帝的復活呢？」蒂法繼續說道：「現在卡魯雷魯已解開封印，所以我們必須先從他那裡，奪回（水晶之劍、魔力之玉、精靈之劍），只是我不知道在那裡。」阿威忽然發言說：「我知道，就在城內的高塔上。」於是眾人在城下村鎮準備好了裝備，休息記錄過後，出發向城內高塔而去。

1.比薩滋城

在比薩滋城中，有著許多的寶物，其中包含了許多商店無法買到的武器和防具，可提升隊伍人物的攻擊力和防禦力，而且大多具有魔力，十分好用。

當一行人經過Ⓐ點時，忽然出現一位自稱亞藍部下的戰士「卡魯拉」。由於魯克斯一行急著前往找卡魯雷魯，不太想理他，於是繞了過去。不料竟攔住出路，說是要為亞藍報仇，說完舉刀便砍。魯克斯迫於無奈，只好應戰。這位卡魯拉，算得上是位劍術高手，攻擊力強，是屬水系的戰士，不過體力不高，只要能力有28級，當很容易擊倒他。

雖說這場戰魯克斯不願動手，但不得不打。就在擊倒卡魯拉之後，意外取得了「水晶之劍」。看來卡魯雷魯用人當擋箭牌，阻擋魯克斯一行人的行動，真是可惡的人。

2.地下道

走過比薩滋城之後，接續著的就到地下道。這裡面也有著許多寶物，如「最強之盾」「黃昏手環」等，你必須一一找出來，漏了一項，都可能是你的一大損失。

緊接著隊伍行走到了Ⓑ點，卡魯雷魯忽然衝出來，以凶惡的眼神盯著魯克斯：「可惡的傢伙，你們還敢來，好！我要你們知道最強神力的威力，受死吧！」雖然卡魯雷魯口出狂言，但他的攻擊，不如想像中的厲害。魯克斯衆人砍了數刀，卡魯雷魯竟倒地不起，而從其屍體上取得了「魔力之玉」。魯克斯看著卡魯雷魯的屍首，感到很可悲「算了！我們還有重要的事要辦，走吧！」阿威催著魯克斯。

而此時突然有一陣微細的笑聲傳出，是從卡魯雷魯的屍首上傳出，衆人大驚，怎麼回事！「你們這些傢伙，以為我這樣就死了嗎？我擁有神力，不會死的！」突然卡魯雷魯的屍首又活動了起來，以最強的力量攻擊著，其中還附上風系的法術攻擊。衆人見敵人頑強的攻擊，連連反擊，魯克斯也立刻召來「火之精靈」協助，很快就打倒了卡魯雷魯。而卡魯雷魯消失後，留下了「精靈之劍」。魯克斯暗地自問「人為何永不自滿，追求到了最高最強，真正得到了什麼呢？不過和平，這才是人類應該追求，去保護的。」

3.利姆洛斯塔

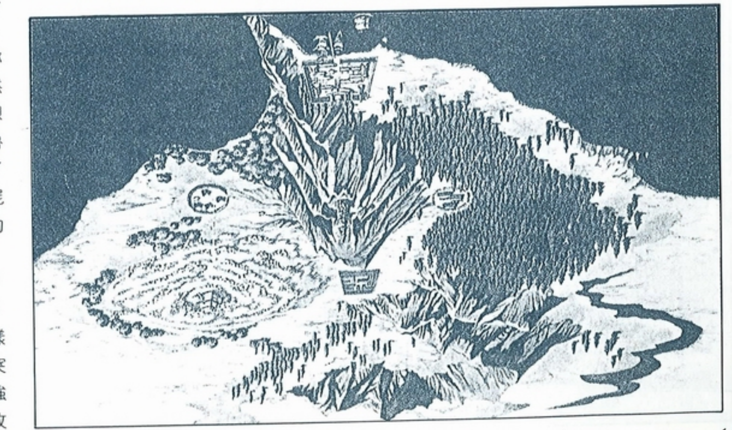
擊倒了卡魯雷魯之後，魯克斯終於取得了三件「神器」，現在就只剩下封印魔帝利姆薩利亞，這老魔頭就在利姆洛斯塔的最上層。魯克斯此時的心情異常沈重，繼承了卡片之主，他誓言守護和平，魯克斯毅然踏上利姆洛斯塔的每個階梯，面對最後一戰。

（在塔內同樣有著許多寶物，其中最重要的就是「最強之鎧」和「精靈的腕輪」，能強化防禦力，其他當然也是…都拿。接著要做的工作就是強化主角魯克斯的力量：①用升級：最好能升到40級以上。②用藥物提升：在商店買「力之蜜」「命之蜜」一類的藥物，提升主角的上値能力，最好筋力在200以上，ＨＰ也最好700以上，當然只要你有時間和金錢、能力是愈強愈好。）

準備好了一切裝備，魯克斯再次回到利姆洛斯塔，準備會戰魔帝利姆薩利亞。

當隊伍前進到10F Ⓐ點時，魔帝的兩尊守衛巨人出現，正當準備迎戰之時，阿庫斯和莎拉出現，阿庫斯沒有死，而且還前來救援。阿庫斯叫著魯克斯快走，保留戰力，準備對決魔帝。於是魯克斯繼續前進。不料到了11F Ⓑ點時，第二隻守衛五頭龍出現，此時亞蒂法和阿威立刻衝了出來，擋住了攻擊，並且叫著魯克斯快走，魔帝就在裡面。魯克斯見同伴一一擋住敵人，協助自己前進，十分感動，但他也無可奈何，他必須前進。

魯克斯一人靜靜的走向了魔帝復活的神臺，心中有著無數繁雜的心情交織著，與同伴的努力，就看現在的一戰。魯克斯將門輕輕推開門，魔帝已漸漸成形就要復活了。魯克斯和四位精靈立刻展開了攻擊，不料雙方交戰到半場時分之際，魔帝利姆薩利亞現出了正體，哇！真是可怕的魔頭，而且具有超強的攻擊，一掌便擊昏了魯克斯衆人。沒有希望了嗎？人類就這樣失敗了嗎？魯克斯漸漸快要失去意識。忽然一陣聲響驚醒了魯克斯，是古代勇者飛雷斯的聲音：「…魯克斯！要對自己有信心，我的力量就是你們的力量…」而就在這個同時，水晶之劍、魔力之玉、精靈之劍，瞬間結合成「最強之劍」，具有勇者之力的神劍。魯克斯握住了這把神劍，心裡不斷回響著：「為了正義，和平，我們不能倒下，必須一戰再戰，直到最後勝利！」



攻略篇

魔幻精靈卡

4.最後決戰

一場驚天地、泣鬼神的戰爭展開了，只見勇者魯克斯手持「最強之劍」、揮灑「四幻精靈」，與魔帝直戰到石破天驚、開天闢地時，最後的勝負，冥冥中早已註定，正義永遠能戰勝邪惡。魯克斯心唸封印神咒：「東為風，南為火，西為水，北為土，封印天地四門，去！」四位精靈應聲而去，封印著魔帝。隨著魔帝毁滅的呼喊聲，結束了這場戰爭。

這灰暗的十年歲月過去了，荒涼的大地，再度恢復了綠意的草原，風又輕輕的吹起，河川也清澈的流動，人們的心中再度燃起了希望之燈，世界恢復和平了，隨著平靜與安詳的時光歲月，人們已漸漸淡忘那段歷史，只有一位勇者和他的同伴還記得，在這和平的日子中。　　一完一

〈比薩滋城〉

（武具、物品店）

名稱	價格
ドラゴンキラー	7500
マジックソード	10000
サンダーブレード	13500
いばらの鞭	5500
賢者の杖	4500
知力の杖	7500
シルバーメール	10000
ドラゴンメール	20000
マジックプレート	25000
マジックメール	30000
白のローブ	1000
マジックローブ	15000
ドラゴンシールド	2500
カイザーシールド	45000
銀の腕輪	3000
魔法の腕輪	10000

後記

對付魔帝利姆薩利亞，其實沒有什麼特別的方法，主要在於你要能適當的使用你的四位精靈，如用「炎熱力」來提升攻擊力，「鋼化防禦」加強主角防禦，其他就用回復系的「命災活」「活巡療癒」來回復ＨＰ。由於魔帝擅用「天地爆裂」，一次能攻擊100～200不等，所以在主角ＨＰ降至100以下時，你得快用「絕對治癒」回復全部ＨＰ。而ＭＰ法力不足時，用「金之小瓶」回復，剩下就全靠主角的「最強之劍」，硬砍了。如你的筋力在200左右，大概一次能砍中魔帝150～180間，當然捉狂時可砍在300多點，而你必須砍個20次左右。記住，要穩紮穩打，勝利一定屬於你。

有關魔法的武具——

惡魔之杖→土系魔法。
王者之杖→水系魔法。
知力之杖→混亂魔法。
精靈之杖→電擊魔法。
水晶之劍→１人150ＨＰ回復。
精靈之劍→全員80ＨＰ回復。
最強之劍→全員60ＨＰ回復。
ラグナロック→混亂魔法。
最強之盾→電擊魔法。
魔法腕輪→全員防禦力上升。
黃昏腕輪→全員攻擊力上升。
精靈腕輪→全員命中率上升。







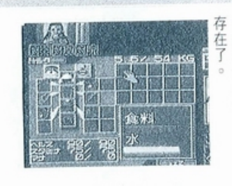
ＲＰＧ秘技大全

迷宮魔獸

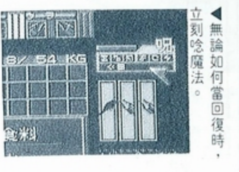
也可以使用魔法　哈魯克及史達姆

在「迷宮魔獸」中登場的勇者〝哈魯克〞及〝史達姆〞因魔力，以致於無法使用魔法。但還是有一種方法可以使他們成為魔術師或僧侶的。

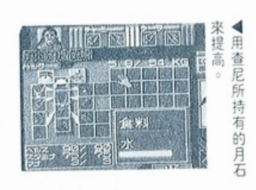
首先，讓他任裝備上擁有增加魔力（マナ）的武器或道具〔杖類、月石（ムーンストーン）等…〕。在裝備後則會因魔力的少許增加便可以使用魔法了。這樣一來，他們的能力便會因道具的關係，魔力也會跟著上升。雖很花時間，但確一定能如願。



◀如同你所看到的，不存在了。



◀無論如何當回復時，立刻唸魔法。



◀用查尼所持有的月石來提高。

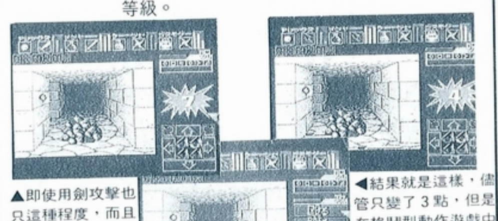


◀增加了，在中盤要多加鍛錬。

頑強的敵人!!　以拳頭來毆打

在「迷宮魔獸」中將會有同「ロックパイル」及「ストーンゴーレマ」等頑強的角色出現。

這些頑強的角色在魔獸中算是防禦率很高的角色，若以普通的劍來攻擊，則很難對其造成嚴重的傷害甚至毫無影響。因此，遇到這些對手時，你不妨試試「毆る」或「蹴る」來攻擊。因對付這些傢伙時使用武器與徒手攻擊的效果相差不大，但徒手可於同時間內進行較多次的攻擊，所以效率較高。這樣也可提升忍者等級。



▲即使用劍攻擊也只這種程度，而且武器攻擊較費時，手攻擊雖手會痛，卻能於同時間內作有效率的攻擊。

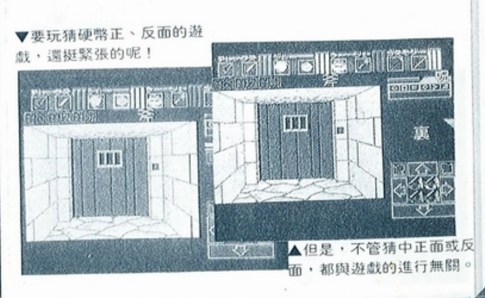
◀結果就是這樣，儘管只變了３點，但是在格鬥型動作遊戲中，徒手攻擊是必備的，也是忍者修行的重要部份。

來決定要走的路！　迷路時以投擲硬幣

在充滿謎團的「迷宮魔獸」中，共有「金」、「銀」、「銅」三種硬幣，而且，在某些特定的場所還扮演著如同鑰匙一般的角色。而且，此硬幣不但有其靜態的功能，還有其動態的功能。在這款遊戲裡中所謂的動態功態指的是可以利用硬幣來作〝硬幣遊戲〞。這〝硬幣遊戲〞便如同投出硬幣後賭它是〝正面〞或是〝反面〞一般。

硬幣的正、反面或許與遊戲本身無關，但也可利用它來決定前進路線。

▼要玩猜硬幣正、反面的遊戲，還挺緊張的呢！



▲但是，不管猜中正面或反面，都與遊戲的進行無關。

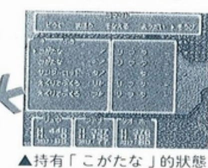
太空小妖精

提升強度及防禦力的數值

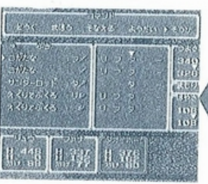
這是一個有使強度及防禦力數值上升的秘技。首先，先持有2個「こがたな」，然後再將其中的一個「こがたな」裝備在你想增加強度數值的角色身上。然後，再將裝備上的「こがたな」裝備在其它你也想讓他增加強度的角色身上。如此不斷的重複後，角色的強度數值便會逐漸的上升。但在此時有一點是必須要特別注意的，也就是說，另一個「こがたな」是不可以同時裝備在任何一位同伴的身上哦！在數值不斷的上升後則一旦達到極限便會再從0開始。如果你想增加防禦力的數值，則可以同樣的手法，利用「かわのたて」來提升，只要有恒心不斷的重複努力，則你一定可成為攻守兼備的好手！

除此之外，你也可以利用「こがたな」及「かわのたて」以外的其它防具來提升強度及防禦力的數值哦！但因使用其它武器或防具會使速度下降，所以最好不要試。

持有2個「こがたな」


▲持有「こがたな」的狀態


▼將它裝備在想增加強度數值的角色身上。


▼再將它裝備在其它也想增加強度數值的身上。

強度數值提升了！


▲反複不斷的做，則強度的數值即會不斷上升。

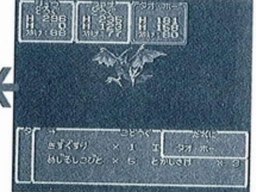
全體都受益 僅用一個道具使

這項秘技在戰鬥中可僅使用一個道具，即可使道具的威力散佈於全隊伙伴上。

其方法很簡單，只要在戰鬥中使用僅有的一個道具於全部伙伴身上即可。這樣一來，原本只能用於一個角色的道具，便可重複的使用於數個伙伴身上了。而且，此方法不僅限於道具，還可用於武器上，可利用有魔力的武器來使各伙伴受益哦！只要好好利用這項技巧，一定可節省相當多的道具。

在戰鬥中只使用一個道具來使全體受益!!

▼準備戰鬥中可使用的道具。




▲依順序使用只有一個「きずぐすり」。

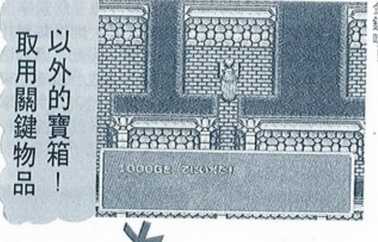
▼全部角色的體力都回復了。

箱內的寶物可無數次取用

這項秘技可不斷的取用寶箱中的寶物。

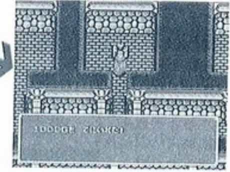
其方法是一旦在迷宮中取用寶箱中的寶物後，去和神官說話，然後記錄。接著重新切掉，接關，這樣一來你便可在同一個地點上的寶箱中再度取得你所要的寶物了。但是那些裝著有關於整個遊戲的關鍵寶物的寶箱，即使用了這一項秘技，寶箱中的關鍵寶物也絕不可能再度復活，所以請各位玩家絕對不要將時間浪費在這上面。

以外的寶箱！取用關鍵物品


◀除了裝有特殊寶物的寶箱外，你可重複的於寶物中取用道具及金錢哦！


▲與神官對後話記錄起來，然後再重玩。

▼本已是空的寶箱又復活了，又可以再度取用了。



湧泉的隱藏地

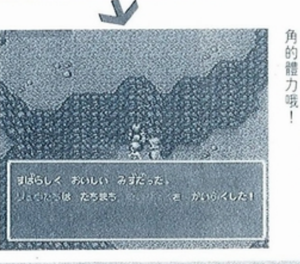
在這款遊戲中有許多的地方隱藏著會湧出泉水的場所哦！而這項秘技便是要幫助各位玩家找出這些湧泉的場所。藏有隱藏湧泉的場所一般都在崖下的窪地或在其旁邊哦！只要各位玩家將主角面對崖壁押下B鈕，你便可找到湧出的泉水了。喝了這些泉水後，有時主角的MP及HP便可回復，有時主角的體力值會上升。但有些泉水也會導致相反的效果呢！而且，這些泉水只要喝一次便會乾涸。




▲在畫面中○的地方便會有泉水湧出哦！

▼押下B鈕，則可以發現湧出的泉水。



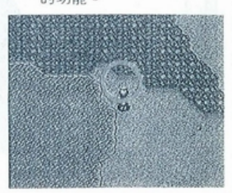

◀喝喝看這些泉水，它可回復主角的體力哦！

體力下降的湧泉

▲這個湧泉會使體力下降。

可回復的湧泉使MP完全

▼這個○的湧泉有回復MP的功能。



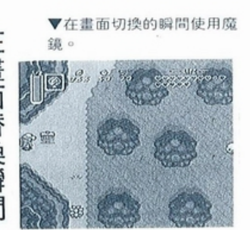
新薩爾達傳說

使用魔鏡的秘技

這是在黑暗世界中使用魔鏡的秘技。其方法是如何在黑暗世界畫面切利換的瞬間中使用魔鏡。也就是，若畫面以瑪賽克來處理便算是成功了。成功後，則不但可達到以前到不了的地方，還可進入牆壁中哦！

在畫面替換瞬間

▼在畫面切換的瞬間使用魔鏡。


▲畫面因以瑪賽克法處理而產生變化。

▼在畫面切換時，主角會跑出而無法操作。



超級中國人世界

很有用的密碼

在這裡介紹給各位的密碼有些可進入音效測試，而以能力高的主角來開始。其效果便如下表所示共有7個種類。

在表的上面部份所顯示的3種密碼包括可聽遊戲中音樂的「きけ」，可欣賞事件畫面的「みろ」等。可使各位玩家享受至各種特別模式各項功能。

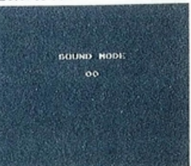
在表的下面部份所顯示的4種密碼不僅是角色的等級提高了，而且所持金額也已達到999999的最高狀態。而且，若輸入密碼「います」則便可以最強狀態來展開遊戲的進行哦！

密碼	效果	
きけ	音樂測試	
みろ	可欣賞事件畫面	
いえ	可欣賞訊息	
密碼	開始的場所	等級
あい	金克蘭多	15
あり	阿斯迪卡	20
いす	開始點	50
よう	英迪村	50

最強狀態

▲輸入「よう」，可使主角的等級及金錢提升至最高。

▼輸入「きけ」後就可欣賞音樂測試模式了。



秘技篇

新薩爾達傳說

在雲上行

這項秘技可使主角在平時無法到達的雲上行走

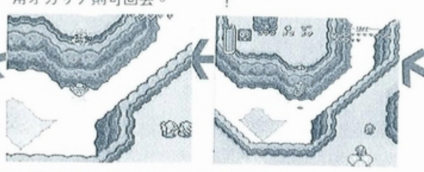
首先，在黑暗世界裡的黑拉山附近的獨立小島上，然後在這小島下方最盡頭的崖壁邊緣上使用魔鏡，回到光明的世界。接著，在畫面切換時按方向鈕的下方，這樣一來主角便可以穿越崖壁而站在雲彩之上了。

此時，主角還可隨心所欲的在雲上四處移動，而且，有時主角還可以在雲中游泳哦！但，如果主角移動到地圖上沒有的地方，則畫面會有如故障一般，而主角也會回不到原地了。

▼這場所在黑拉山附近。

站在牆邊緣

▲站在崖壁的最前端，使用魔鏡後……。



▼押方向鈕的下方，便可以跳到雲上散步了哦！

▼不只可在雲上移動，還可在空中步行。若使用オカリナ則可回去。

故障了

▲若移動到地圖以外的地方，則畫面便會故障而無法移動哦！

用泉水提升威力

這項秘技可幫助玩家來讓主角在神奇之泉（ふしぎのいずみ）處使回力鏢、盾的威力提升。

首先，進入位如照片A地的願望瀑布（願いの滝）。前往神奇之泉，然後將手上所持有的回力鏢、盾及瓶子投入泉水之中。然後在妖精出現時回答「うん」。這樣一來，回力鏢便可變成紅色，而盾也可變成威力強大的盾了。而且，如果你將空瓶子也投入泉水中，則在拿回時瓶中將會裝有綠色的藥哦！



▶照片A。在這願望瀑布中有一個神奇之泉哦！

前往不可思議之泉

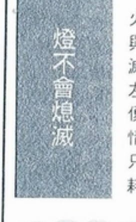
因在這遊戲中並無回復魔法力的場所，所以在使用這項秘技後便可免費的回復魔法力了。很棒吧！



▲投入盾後…

▼將武器的威力提升。

燈不會熄滅

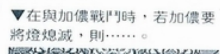


在與加儂戰鬥時，這項秘技可使燈火不會熄滅哦！其方法很簡單，只要在與魔王加儂作戰時，一旦左邊的燈火熄滅了，便儘快於右邊燈火熄滅之前點燃左邊的燈火，這樣一來的話右邊的燈火便可一直持續永遠不會熄滅了。在這種情形下，畫面便不會變得全暗，且主角只要照顧左邊的燈火即可，魔法力的消耗也可以節省許多哦！

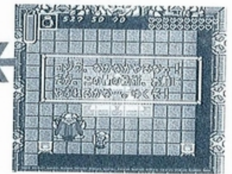
在右方的燈尚未熄滅前

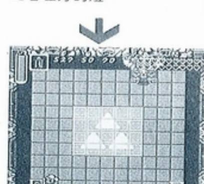


▲在右方的燈熄滅之前，點著左方的燈。



▼在與加儂戰鬥時，若加儂要將燈熄滅，則……。





▲這樣右方的燈火便不會消失了。

▼這樣一來，只要專心照顧左方的燈即可，畫面決不會全變黑。

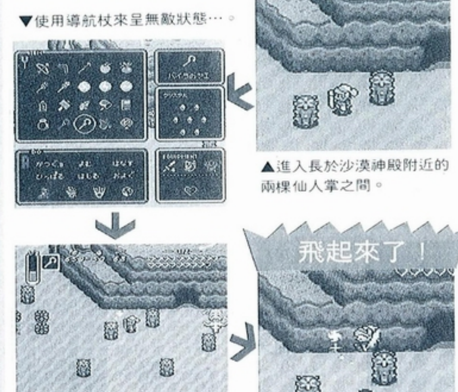


利用導航杖來使主角飛起來

這項秘技可使主角跳飛在空中哦！

首先，前往沙漠神殿，在神殿附近你會發現有2棵並排的仙人掌，然後讓主角走入仙人掌之間。在一一就序後，使用導航杖「バイラの杖」讓主角呈無敵狀態，再對仙人掌衝刺。這樣一來，主角便會在兩棵仙人掌間彈來彈去而飛了起來。此時，在魔法逐漸用盡後，一切便會恢復到原來的模樣。

▼使用導航杖來呈無敵狀態…。



▲進入長於沙漠神殿附近的兩棵仙人掌之間。

▲對著仙人掌衝過去，方向或左或右都沒有關係。

飛起來了！



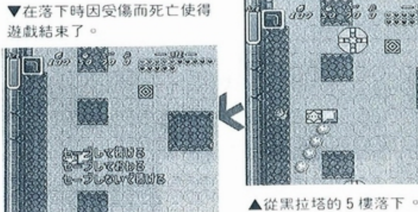
▲飄飄然飛起來了！

落入陷阱後的秘技

這項秘技可使接關訊息顯示之後直接進入遊戲之中。

首先前往黑拉之塔「ヘラの塔」的五樓，然後從此處的陷阱中落下、遊戲結束了，然後，雖在平時出現接關訊息的背景畫面是全黑的，但此時會在遊戲畫面中出現接關的訊息。此時押下A鈕後則可於出現接關訊息處繼續玩遊戲了。但，如果走出此迷宮，則此功能便會跟著消失哦！

▼在落下時因受傷而死亡使得遊戲結束了。



▲從黑拉塔的5樓落下。

在接關的表示出現時

▲這樣一來，在遊戲畫面下會有接關訊息出現。押A鈕來使主角復活。

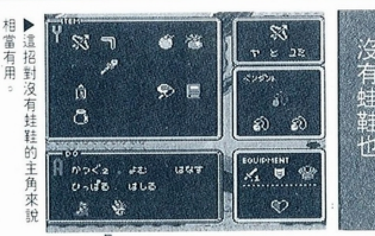


▲可在出現接關訊息的地方繼續進行遊戲了。很方便的！

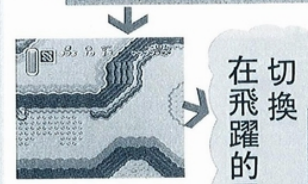
沒有蛙鞋也可以游泳

這項秘技可使主角即使沒有蛙鞋也可在水中游泳哦！

首先，在尚無蛙鞋的狀態下前往畫面中可跳入水中的邊緣，然後在跳入水中的瞬間切換畫面。這樣一來，即使沒有蛙鞋，也可在水中無憂無慮的游泳了。而且，主角還可前往湖中的島上去拿取藏在其中的寶物哦。但，如果主角回到路上，則此效果便會跟著消失，而且，若在游泳途中受到敵人的攻擊，則主角也可能會於同時莫名奇妙的被瞬間轉移到某個尚未確定的地方哦！所以，在使用此秘技前，應先作好萬全的準備才好。



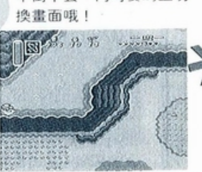
▶這招對沒有蛙鞋的主角來說相當有用。



▲就是這樣從畫面的邊緣處跳入水中。

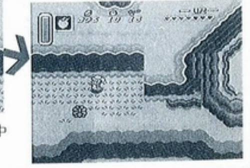
在飛躍的同時切換

▼站在畫面的邊緣，向水中衝下去，同時要馬上切換畫面哦！



▲這樣一來，主角便可在水中游泳了。

▼在游泳時若受到了敵人的攻擊則使畫面產生錯亂。

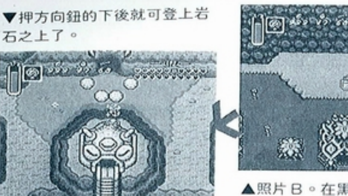




新薩爾達傳說

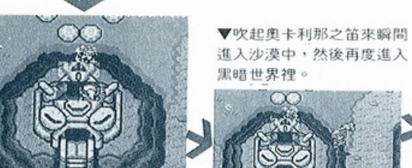
沼之神殿的秘技

這是干擾黑暗世界的秘技。首先，前往位於黑暗世界中，如照片B所示的沼之迷宮處。然後在此使用魔鏡來回到原來的世界之中，接著押方向鈕的下方來到砂漠神殿的岩石之上。此時，再利用奧卡利那之笛（オカリナ）來瞬間轉移至沙漠中，前往黑暗世界。這樣一來，敵人會受到干擾而變成很奇怪的樣子，一旦進入迷宮便會無法移動哦！



▼押方向鈕的下後就可登上岩石之上了。

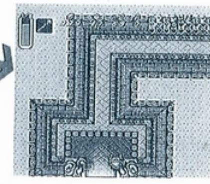
▲照片B。在黑暗世界中的這個地方使用魔鏡。



▲在岩石中被夾住而無法移動。

▼吹起奧卡利那之笛來瞬間進入沙漠中，然後再度進入黑暗世界裡。

▲敵人的形狀也會受到干擾而變得很奇怪哦！

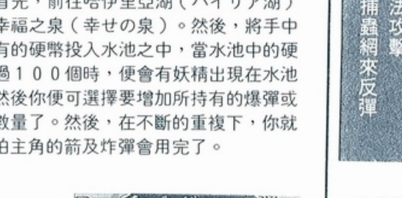


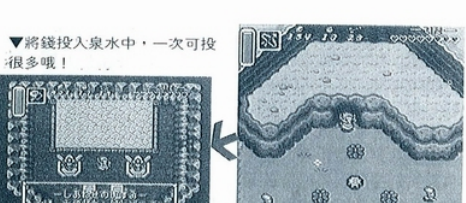
▼進入迷宮後，則會被夾住而無法出來。

幸福之泉的秘密

這項秘技可讓主角利用幸福之泉來增加手中所持有的箭及炸彈的最大數量哦！

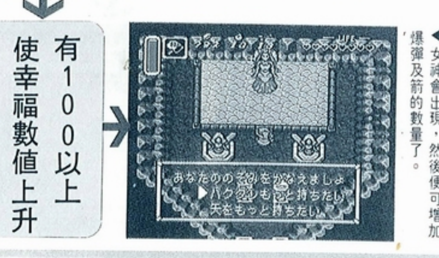
首先，前往哈伊里亞湖（ハイリア湖）中的幸福之泉（幸せの泉）。然後，將手中所持有的硬幣投入水池之中，當水池中的硬幣超過１００個時，便會有妖精出現在水池上，然後你便可選擇要增加所持有的爆彈或箭的數量了。然後，在不斷的重複下，你就不必怕主角的箭及炸彈會用完了。





▼將錢投入泉水中，一次可投很多哦！

▲首先，前往幸福之泉。

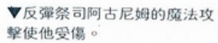


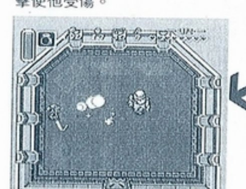
◀女神會出現，然後便可增加爆彈及箭的數量了。

魔法攻擊以捕蟲網來反彈

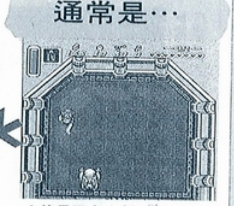
這項秘技可以捕蟲網來打倒祭司阿古尼姆哦！

本來一定要用王者之劍才能反彈祭司的魔法使他受傷，但若此時你手中持有捕蟲網，你不妨試試以它來反彈祭司的魔法，相信一定可與王者之劍收到相同的效果。而且，因使用捕蟲網時主角會自動的轉一個圈子，所以你可以在任何方向反彈祭司的魔法而不必老是面對他了。

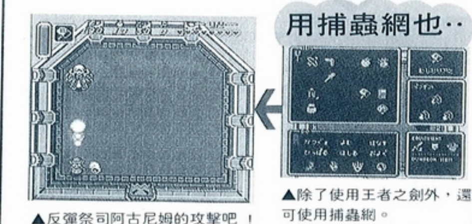




▼反彈祭司阿古尼姆的魔法攻擊使他受傷。



▲使用王者之劍…



▲反彈祭司阿古尼姆的攻擊吧！



▲除了使用王者之劍外，還可使用捕蟲網。

通往龜岩迷宮的近路

這項秘技可使主角不必從龜岩迷宮的入口進入迷宮之中，而可從其它的近路來進入龜岩迷宮中。

首先前往黑暗世界中照片C場所。然後在此處使用魔鏡來回到原本的世界之中，然後將主角稍稍的往下挪，在等一下後，主角便會自動的回到黑暗世界之中，所以此時押方向鈕的下方。這樣一來便可飛降至龜岩迷宮中的通道上了。在通道的左右方各有一個入口，左邊的通道是通往大鑰匙的近路，而右邊的入口，則是通往寶箱及頭目所在地的近路哦！若進入左方，則在一開始雖會不能動，但若使用炸彈則可恢復行動力。而因對付頭目及尋找寶箱時要先找到秘寶，所以應到各處看看。

▼照片C。這場所在龜岩的左邊。



▲使用魔鏡回到原本的世界，再稍稍往下移。



▼進入黑暗世界後，便會從通路上飛降下來。

▲若進入左邊的入口，則可找到大鑰匙！



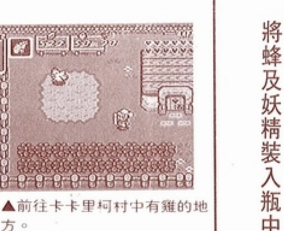
▲進入右邊的入口後，便會有寶箱，且可找到頭目。

雞的大反擊!!

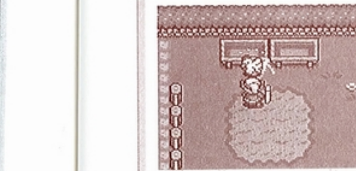
這項秘技會使大量的雞襲來哦！

其方法很簡單，只要主角在卡卡里科村（カカリコ村）中，攻擊雞30～40次之多，則便會有大群的雞出現來攻擊這位喜歡欺侮雞的主角。而主角此時無法打倒這些雞，所以，在主角逃到畫面外之前，雞群即會不斷的出現。但如果主角是欺侮養在家中的雞，則不會有大量的雞出現來報仇。

▼然後，把它抓來丟出去。



▲前往卡卡里柯村中有雞的地方。



▲以劍攻擊30～40次之多。

▲大群的雞飛襲而來。

蜂及妖精的利用法

你們是否知道蜜蜂及妖精還有其它的用途呢？現在，就為各位讀者公開這項秘技。

首先，準備好空瓶子及捕蟲網，當妖精或蜜蜂出現時，趕快把它用捕蟲網抓起裝入空瓶子中。這樣便可將它們如道具一般的來使用了。在放出蜜蜂時，它會繞在主角四周幫忙攻擊敵人，而在放出妖精時，它會回復主角的體力７個單位哦！而且，在持有妖精時若死亡或遊戲結束，則可從死亡的地點繼續接開哦！





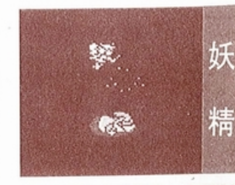
▲使用捕蟲網後，將它裝在空瓶子裡。



▼先準備好空瓶子及捕蟲網，前往妖精及蜜蜂會出現的地點。



▲蜜蜂會繞在主角四周攻擊敵人。切換畫面後便會消失。



▲妖精會幫忙回復體力７個單位哦！

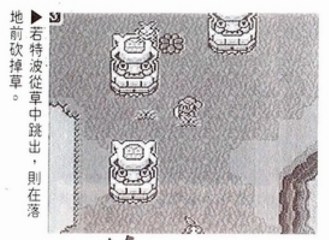
秘技篇

新薩爾達傳說

拿去吧！小偷

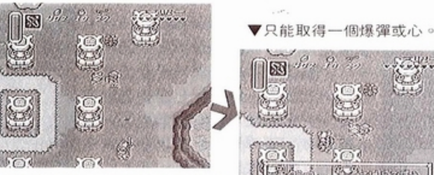
這項秘技可使主角從藏在草原附近的特波身上得到一些有用的物品哦！

其方法很簡單，當特波從草原中跳起來偷襲主角時，你便將特波所用來藏身的草砍掉，這樣一來，他便會落地失敗而跌倒，此時若主角與他接觸，他便會很心不甘情不願的一邊怒罵一邊給你爆彈、心、或錢等很有用的東西哦！但，每一次你只可從這位仁兄身上得取一件東西而已。



▶若特波從草中跳出，則在落地前砍掉草。

「波特」這傢伙跳起來的話，快把草砍掉。



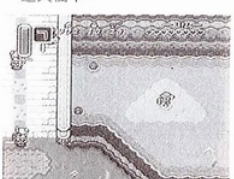
▲若著地失敗，則趕快去與特波接觸。

▼只能取得一個爆彈或心。

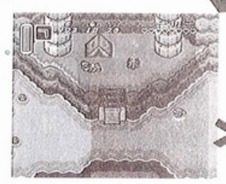
可得到空瓶子

這項秘技可幫助你在隱藏的橋下找出可裝藥及「蜜蜂」的空瓶子哦！

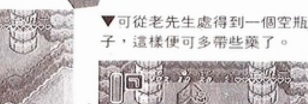
首先游泳前往位於ハイリア湖北面照片D中之場所。在此前往左方後便可進入橋下。在此橋下你一定可發現一位老先生，在與他談話後，他便會給你一個空瓶子。這樣一來，主角的空瓶子便又多了一個而使得在行動時可多帶些藥及它「特殊」的伙伴了。這真是方便啊！



▼照片D。在這個場所往左移動，進入橋下。



▲這樣一來便可發現一位老先生且可與他談話。





▼可從老先生處得到一個空瓶子，這樣便可多帶些藥了。

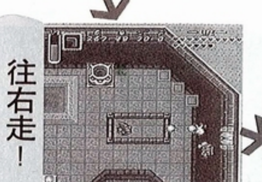
黑拉塔的秘技

這是使黑拉塔3樓產生干擾的秘技。

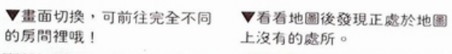
開始時，前往黑拉塔3樓如照片E所示的場所前進。然後於畫面的右端跳進陷阱之中，在此若往右邊移動，則畫面便會切換，而使得干擾產生。然後繼續前進便可到達地圖上所沒有的場所，而在干擾的現象下往其它的迷宮前進。而且，若此時使用魔鏡，則可從這一個奇妙的狀態之下脫出，回復到原本正常時的況態。

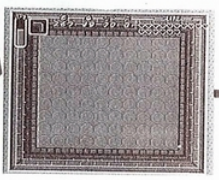
▼然後，從右側的洞穴中落下……。

▲照片E。前往黑拉塔3樓的這個地方。

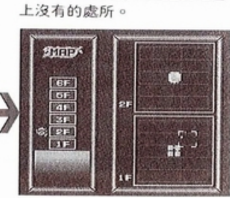


▲落在牆壁之中。然後從此往 右前進。





▼畫面切換，可前往完全不同的房間裡哦！



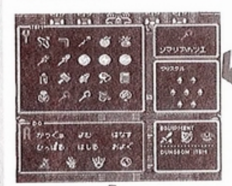
▼看看地圖後發現正處於地圖上沒有的處所。



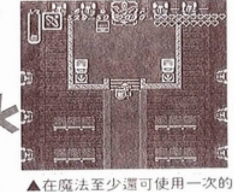
▲繼續前進則畫面會混亂。

利用索瑪利亞之杖回復魔法力

這項秘技可幫助主角回復魔法值哦！其方法為在魔法降低至某一程度（但至少要在尚可再使用一次魔法的狀態下），從教會那裡開始遊戲。然後在尚未移動前使用道具索瑪利亞之杖的狀態下以連押Y鈕來使用索瑪利亞之杖。這樣一來，損失的魔法值便會逐漸上升了。但若魔法值超越了極限，則會產生畫面故障現象哦！

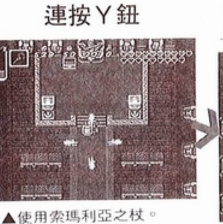


▼在尚未移動之前使用道具索瑪利亞之杖。

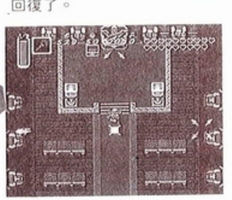


▲在魔法至少還可使用一次的狀態下從教會開始遊戲。

連按Y鈕



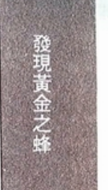
▲使用索瑪利亞之杖。





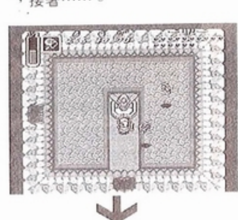
▼這樣一來，魔法值便會逐漸回復了。

發現黃金之蜂



這回可終於發現了遊戲中的黃金蜂了吧！

黃金蜂所存在的場所是位於哈伊里亞湖東的洞窟之中。在洞窟中若衝向位於其中的妖精之像，則黃金蜂便會出現。然後，再利用捕蟲網來捕捉，將這黃金蜂裝在瓶子裡面，這樣，除了可將它當道具使用外，還可於卡卡里柯村中向一位老人換得一百個寶石。若當道具來使用，則其耐久力較普通的蜜蜂來得更高，所以可作長時間的攻擊。



▼然後，以快跑衝向妖精的肖像，接著……。



▲進入哈伊里亞湖東邊的洞窟之中。

▲黃金之蜂出現了。趕快用捕蟲網把它捉起來。



▼比通常蜜蜂的持久力更高，可作長時間的攻擊。

七龍珠Z

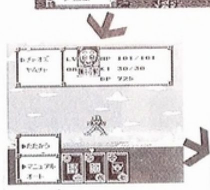
戰鬥卡的節約法

這項技可幫助各位玩家來節省手中的卡片。

首先，在我方組成5人以上的團體進入戰鬥狀態。然後，在前三次的攻擊選擇時先派第三人以後的伙伴上場，然後在第四次選擇時派上第三位伙伴，且選擇派流相同的卡片。接著，再按下B鈕來取消，然後將選擇卡片的箭頭指向沒有卡片的地方，然後就在這種狀況之下按下A鈕，則你會發現在沒有選擇卡片的狀況下，這位第三名伙伴也會持有卡片出擊哦！這樣一來，即使以5人來攻擊，你還是可留下一張自己所喜愛的卡片了。

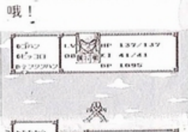


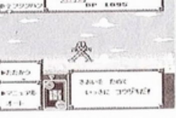
▶使角色增至5人以上。



▲到第三次為止，以第三人以外的角色來選擇卡片。

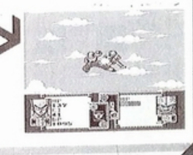
在第四次時選第三人





▼第四次時選第三人，且卡片的流派也要一致哦！

▲以B鈕來取消所選擇的卡再將箭頭移至沒有卡片的地方。



▼即使沒有選卡片也可以戰鬥。這時卡片會是手中所有卡片最弱的一張。

秘技篇

可看到對手持有的卡片

這項秘技即使你不使用探測器的卡片，你也可以看到敵人的卡片哦！

其方法很簡單，只要在戰鬥中選擇比克卡即可。此時，在畫面問你要不要使用此卡時，敵人所持有的卡片，也會同時出現在畫面裡面了。這樣一來，即使手中沒有探測器也可探知敵人手持的卡片哦！然後，再按下Ａ鈕來取消，這樣比克卡便不會因此而用掉，所以還可不斷的測知！

▼選擇比克卡後便可在畫面上看到敵人的卡片。

▲進入戰鬥後選擇卡片的指令，並且在此時用比克卡。

比克卡片

▼可重複的使用無數次哦！

▲然後再取消這張卡片的使用。

七龍珠Z

只有自動模式下戰鬥

這項秘技會使得電腦錯亂而只能以自動模式來戰鬥。

首先，於第２話中尚未找到全部伙伴的狀態下將比克的等級提升至第９級。然後打倒達爾，繼續與基紐特攻隊決鬥。此時，在與利克姆（リクーム）及克魯特（グルド）的戰鬥時使用手動操作「マニュアル」後，在選第２人的卡片時，畫面即會停止而進入自動戰鬥的狀態。而且，若這種狀況持續下去則遊戲即會中止哦！

▼在還未集全Ｚ戰士的狀態下使比克的等級提升至第９。

▼在與利克姆及克魯特對戰時若選手動模式則會停止。

▲打倒達爾後前往那美克星，繼續遊戲的進行。

從那美克星瞬間轉移至地球

這個秘技可使主角從那美克星大長老的家中瞬間轉移至地球上哦！

首先，在地球上與達爾一伙人對戰時，Ｚ戰士四人之中讓克林、天津飯、餃子成為伙伴，然後使比克的等級提升至９級。在這個狀態之下與達爾對戰，且一直持續到到達大長老的家中為止。然後，在與大長老交談後走出來時便會瞬間轉移至故事的最開頭，龜仙人的家中。但，因無法再回到那美克星上，則便在這個狀態下而無法破關。而且，這項秘技的成功率很低，所以你也可用其它的Ｚ戰士組合來試試看。

▶首先找到這些伙伴。

▲讓比克的等級成為９，打倒達爾。

比克的等級變為９時

▼到大長老的家中與大長老交談後出去…。

瞬間轉移!!

▲突然，瞬間轉移至龜仙人的家中。

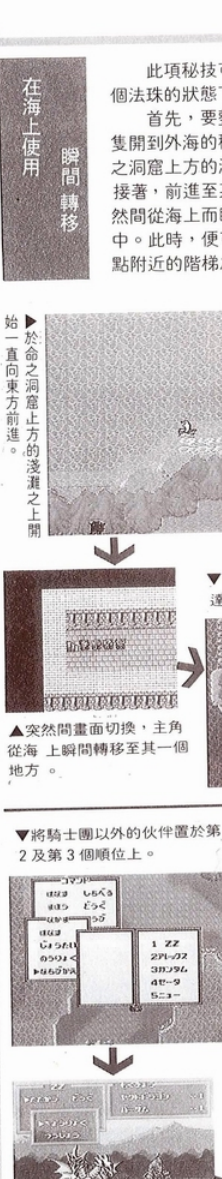
▼回到一切的起始點而無法繼續 前進了。

秘技篇

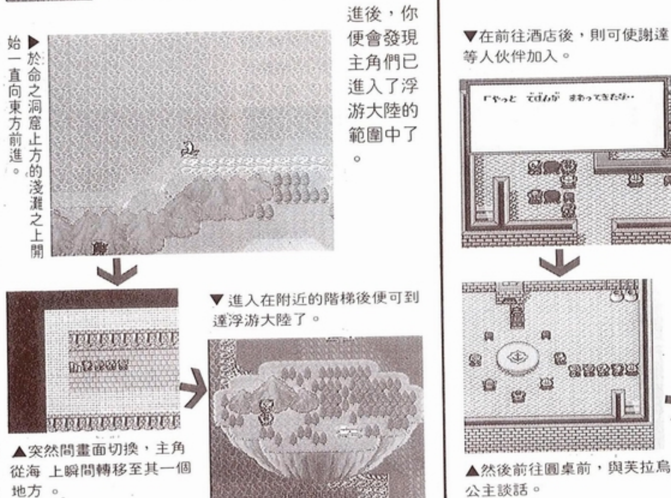
在海上使用瞬間轉移

此項秘技可使主角在尚未搜集到３個法珠的狀態下，便可前往浮游大陸。

首先，要整個故事進行到已可將船隻開到外海的程度。然後，搭上船於命之洞窟上方的淺灘之上向東一直前進。接著，前進至某處時畫面便會切換而突然間從海上而瞬間轉移至阿克斯塔之中。此時，便可登上瞬間轉後所至的地點附近的階梯之上，在不斷的往上前進進後，你便會發現主角們已進入了浮游大陸的範圍中了。



▶於命之洞窟上方的淺灘之上開始一直向東方前進。



▼進入在附近的階梯後便可到達浮游大陸了。

▲突然間畫面切換，主角從海 上瞬間轉移至其一個地方 。

有兩位機動戰士加入

這是項可使機動戰士變為兩位的秘技。其方法是在打倒最終章的科斯多比克薩姆後，回到拉克羅亞城，在圓桌房的芙拉烏公主彈奏導航堅琴之前，先前往拉克羅亞城地下的酒店。然後，因可在此與應會在圓桌房的阿雷克斯、ＺＺ、謝達、尼優等人結為倫伴，所以便可以５人的狀態回到圓桌前。然後與芙拉烏公主談話，繼續前進。在進入姆阿界後，謝達會被另一個機動戰士所取代，這時便有２位機動戰士了。至於會有什麼效果，玩家得自己試試看。

▼在前往酒店後，則可使謝達等人伙伴加入。

▲在最終章時打倒科斯多比克薩姆後便會回到拉克羅亞之城……。

▲然後前往圓桌前，與芙拉烏公主談話。

▼在進入姆阿界後，第１位與第２位伙伴都是同一人。

角色變為兩位

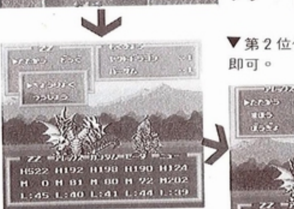
一次作２回的攻擊

這項秘技可使阿魯加斯騎士團的三位騎士在作協力攻擊「きょうりょく」的同時也作通常的攻擊哦！

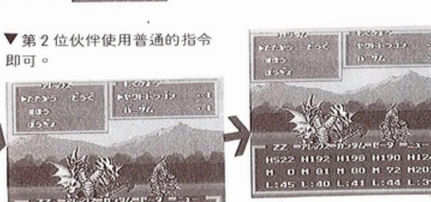
首先，要先組成包含有三位阿魯加斯騎士團團員的隊伍，然後將騎士團以外的兩位角色置於第二及第三順位之上。接著，在戰鬥時先頭的第一位騎士團團員選擇「協力攻擊」，而第二名同伴則以普通的方法來下指令即可。然後在第三位伙伴下指令時將之取消，最後再次的從第２位伙伴開始下指令。這樣一來，不但可實行「協力攻擊」而騎士團的其它兩位團員也可作普通的單一攻擊了。而且，在重下指令時若選擇「道具」，則可一邊「協力攻擊」，一邊使用道具了。

▼將騎士團以外的伙伴置於第２及第３個順位上。

以此順序排列



▲第一個騎士團的伙伴讓他使用「協力攻擊」。



▼第２位伙伴使用普通的指令即可。

▲在第三位伙伴時使用取消，從第２位伙伴處重選。

按下B按



▼不但可作「協力攻擊」還可使 用普通的攻擊。

秘技篇

太空戰士IV

發現了開發室

發現了遊戲製作人員們製作遊戲的開發室了。

在照片F的場所，然後通過位於武器屋與道具屋之間的柱子往上行。接著，便可進入有矮人的酒吧中。而在酒吧的右下方主角們便可從顏色不同的地板往右邊前進。接著便可發現開發室了。在此，你可聽到製作「太空戰士IV」的工作人員之評論，而且還可與這些個性化的工作人員們展開一場快樂的戰鬥哦！除此之外，還會有很多如××書刊等令人發笑的事件發生。

▶照片F。通過武器至與防具屋之間的柱子。

▲從房間的右下角開始進入牆壁之中。

▼然後往右前進便會有通往下方的樓梯出現，所以往下前進。

▲這樣一來便可發現史克威爾公司的發發室了。

▼在此可與史克威爾公司的製作人員戰鬥且會有兒童不宜的書刊出現。

道具的無限增殖法

▼在道具欄中的2個地方準備所想增加的道具。

這是使道具數量增加的秘技。首先，將想增加的道具分別置於道具欄中的兩個地方。然後一直與敵人戰鬥直到金錢欄（おたから）中出現物品為止，一旦金錢欄中出現物品，則可使用交換（こうかん）指令來將想增加的道具中的一個與金錢欄中的道具交換。接著，將它與道具欄中我們想增的道具重疊。然後再將其它的道具置於金錢欄之中於「すべてもっていく」的狀態終了。之後進入戰鬥中若選道具指令，因為出現個數為0的道具，所以便將這個道具裝備起來或使用。當戰鬥終了後，便可看看道具欄的道具個數，相信一定會發現變成「た5」，這就表示道具已增為255個了。但如帳蓬等在戰鬥中無法使用的道具則無法以此法來增加。

▲與敵人戰鬥，直到有寶物出現時…

▼以交換指令來交換金錢欄上及道具欄中所想增加的道具。

重疊於相同道具上

▲在道具欄上重疊於相同的道具上。

◀將道具置於金錢欄中…

▼在「すべてもっていく」的狀態下終了。

道具個數為0的使用或裝備

▲在下次的戰鬥中利用指令使用或裝備起道具。

增加至255個

▶「た5」表示255個。



這項秘技雖然很費時，但卻可以幫助玩家在遊戲時輕鬆的獲取經驗值哦！

首先，將操縱器2也與主機接好。然後，前往可以一擊便打倒敵人的洞窟或迷宮中。在迷宮裡按下1P的上鈕、2P的下鈕及A鈕（要按著不放），然後利用膠帶等物品來固定按著這些鈕。這樣一來，應站在地上的主角則會於此時上下不斷的移動。且會與敵人相遇。那麼，即使什麼都不做也可打倒出現的敵人哦！這樣一來，玩家們便可躺著看經驗值自動不斷的上升了。

▼將操縱器2與主機接上，接著按照下方的指示來作。

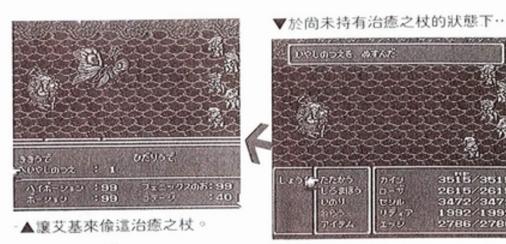
1P的上2P的下與持續押著A鈕

▲自動的打倒敵人並得到經驗值。



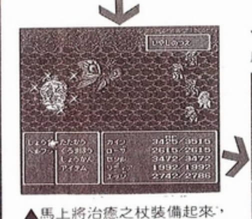
其實利用有治療功效的治癒之杖（いやしの杖）也可以一擊打倒敵人的哦！

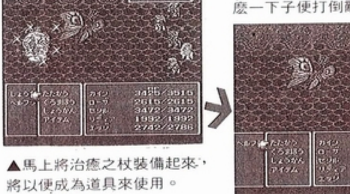
首先，在未持有治癒之杖的情況下進入與敵人戰鬥的狀態，然後讓艾基（エッジ）來將治癒之杖從敵人處偷過來，並且讓我方可使用治癒之杖的角色將它裝備起來。而在艾基得手之後，暫時先不要讓戰鬥結束，於裝備好了以後，再以使用道具的方法來使用這治癒之杖，這樣便可一擊打倒敵人了。



▼於尚未持有治癒之杖的狀態下…

▲讓艾基來偷這治癒之杖。





▲馬上將治癒之杖裝備起來，將以使成為道具來使用。



▼咦？不是會回復體力！怎麼一下子便打倒敵人了。

一擊必倒！

手中可裝備的武器與盾的增加法

▼首先於戰鬥中選道具欄的空欄。

這項秘技可使原本只有一個的武器或盾增加為2個哦！

首先，於戰鬥中選擇道具指令，將游標移到道具欄中空白的地方後，將裝備著的武器和盾以游標來取下。然後按下B鈕回到指令選擇的模式下使戰鬥結束。接著於地圖上讓剛剛卸下裝備的角色重新裝備上才卸下的武器或盾，在裝備完成後，武器及盾的數量便可變為2個了！這項秘技若能好好的與「道具無限增殖法」好好的配合利用來增加エクスカリバー，則艾基便隨時都有最強的投擲武器可以運用了。而且，若增加リボン，則我方的伙伴們便使特殊攻擊的能力大大提升了哦！



脫掉裝備!!

▲接著，將裝備著的武器及盾除下。

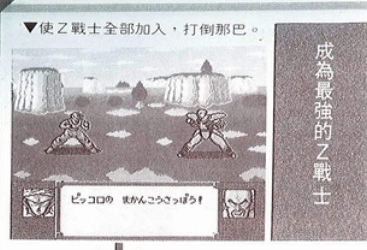
▼讓將裝備除下的角色重新將除下的武器及盾裝備起來。

▲你看，道具的數目變成兩個了。成功了！



▼這樣便可增加如エクスカリバー等寶物了！

成為最強的Z戰士



▼使Z戰士全部加入，打倒那巴。

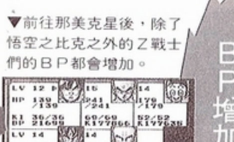
這項秘技可使悟空以外的角色之BP得到異常的增加。

首先，在第2話中使全部的Z戰士成為伙伴，與那巴戰鬥。在打倒那巴後，因會變成悟空與達爾間的戰鬥，所以在一次對戰後便會讓它結束。這樣一來，悟空便可以自由移動了。此時，將資料記錄起來，一邊押著RESET鈕，一邊切掉電源。然後，再以這個資料來接關，此時，於尚未遇到敵人的狀況下與悟空會合，在會合後使用尾巴及月亮的卡片，悟空以元氣玉來打倒達爾，而此時，Z戰士們也要全部加入打倒達爾的行列哦！這樣一來。在進入第三話到達那美克星後，除了悟空以外的其它Z戰士們的BP都會異常的高哦！


▲一旦悟飯可以動了，則馬上記錄起來再重玩。


▼在與敵人戰鬥前與悟空會合，使用月與尾巴卡及元氣玉。

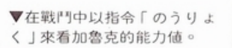

▲此時全員都加入戰鬥，打倒達爾。

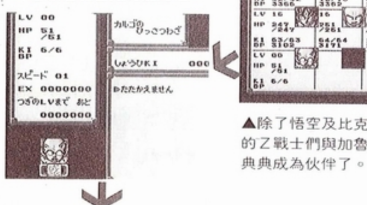

▼前往那美克星後，除了悟空之比克之外的Z戰士們的BP都會增加。

BP增加了！

加魯克也可參加戰鬥

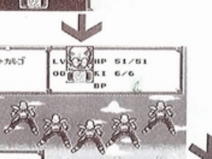
此項秘技可使原本無法加入戰鬥的加魯克加入戰鬥哦！收集齊除了悟空及比克外的Z戰士全員，找到典典及加魯克使他們成為伙伴。然後在戰鬥中使用指令「のうりょく」看加魯克能力值，接著回到戰鬥畫面之中。此時將箭頭指向加魯克，就這個樣子選擇卡片，則加魯克便會變為奇怪顏色的悟空來加入戰鬥之中了。但因他非常的弱，所以一下子就會被打倒了。


▼在戰鬥中以指令「のうりょく」來看加魯克的能力值。




▲除了悟空及比克之外的Z戰士們與加魯克、典典成為伙伴了。

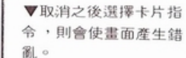
選擇「卡片」


▲以B鈕取消後，以箭頭指向加魯克使他參戰。


▼悟空的顏色變得很奇怪，但仍可與敵人戰鬥了。

利用加魯克來提升等級

這項秘技可使各角色在那美克星時的BP大大提升。首先，要找到典典及加魯克。然後於戰鬥中以「のうりょく」的指令來看典典的能力值，再將它取消。之後選擇「カード」指令，此時畫面便會變得異常。在此，你押下A鈕後便會顯示出指令來，然後再選擇「にげる」。如果能夠從敵人處逃脫，則表示成功了。只要你叫出能力欄來看，除了加魯克以外的伙伴們的BP都增加了。

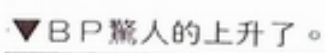

▼取消之後選擇卡片指令，則會使畫面產生錯亂。

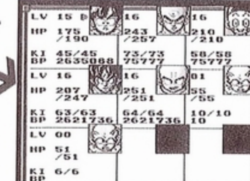



▲在按下B鈕，指令出現後選擇指令「にげる」。

以這些成員為對象


▲使加魯克及典典加入戰鬥陣容。然後再看一看加魯克的能力值。


▼BP驚人的上升了。



屠龍記

多一次能力分配的機會

這項秘技可使遊戲最初時的能力分配次數增加一次。

在輸入個人名字的畫面時鍵入END後，押下方向鈕的上方。然後，在分配能力值的畫面中的游標便會消失。此時，按兩次方向鈕的上方，則游標便會出現。然後若按下方向鈕的左邊，則便會正常的分配能力值，而若押下A鈕，則便可改變一回的數字。

▼在輸入名字，塑造角色的畫面中，輸入如左的指令。



在輸入END後馬上按下方向鈕的上方

▲此畫面中游標消失了。

按方向鈕上方2次

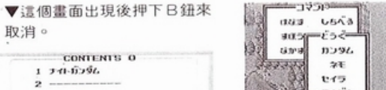
▼若想輸入此數值，則押下方向鈕的左邊。

◀以A鈕來增加一次的機會。

用阿魯巴姆來瞬間轉移

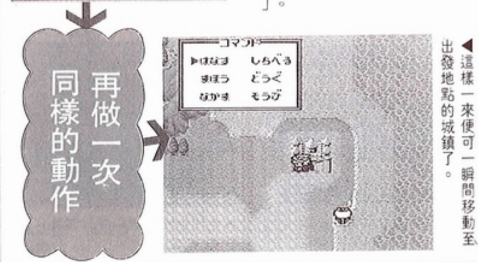
這項秘技可使主角在原野上距離城鎮，或洞窟很遠的地方，即使不必使用道具或魔法也可瞬間回到遠方的城鎮中哦！

首先，只要在道具指令欄上選擇「アルバム」的指令後再按下B鈕來取消。只要重複這個動作兩次，則你便可回到使用「阿魯巴姆」指令前所在的城鎮或洞窟了。而且，若在洞窟內使用，主角也可回到最後使用的層數上哦！


▼這個畫面出現後押下B鈕來取消。


▲選擇指令阿魯巴姆「アルバム」。

再做一次同樣的動作


◀這樣一來便可一瞬間移動至出發地點的城鎮了。

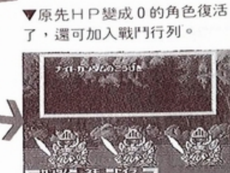
SD機動戰士外傳

さんしよのみ的秘密

在這款遊戲中出現的「さんしよのみ」除了可回復主角們的麻痺、氣絕、混亂等狀態外。其實還可用來使已死亡的角色復活哦！其方法為於戰鬥中對HP變為0的角色使用「さんしよのみ」即可。在使用後雖畫面上即會出現一「任何反應都沒有」的訊息，但此時角色已復活了。因這項輔助道具不但價格非常便宜，且在最初時也可輕易的得到，所以真的是很方便哦！但這項秘技卻只能在戰鬥的狀況下使用才會成功。


▼於戰鬥中使用「さんしよのみ」於HP變0的伙伴身上。


▲畫面上會有「任何反應都沒有」的訊息產生。


▼原先HP變成0的角色復活了，還可加入戰鬥行列。

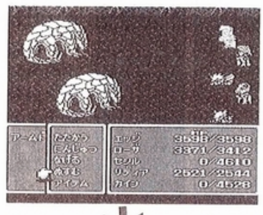
太空戰士IV

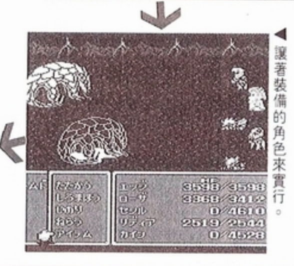
將無法裝備的東西裝備起來

這項秘技可使玩家們裝備上無法裝備的道具哦！

首先，於戰鬥中使用艾基的偷盜（ぬすむ）指令，然後再於艾基從敵人處盜得寶物之前，叫其它的角色來打開道具欄的視窗。在道具欄之視窗打開著的狀態之下中若艾基得手偷到了寶物，則表示此一技巧成功了。因為這項被盜的寶物會於道具欄中以白色來主示，所以在戰鬥中要趕快將這偷來的寶物裝備在任一位角色的身上，這樣一來，那些先前無法將它裝備起來的道具現在都變得可裝備了哦。

▼讓艾基來偷盜敵人的寶物。





◀讓著裝備的角色來實行。

打開道具視窗

▼這個狀態即表示艾基成功的偷到寶物了。



可裝備了！



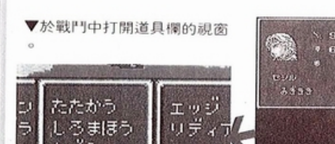
▲現在可裝備起平時無法裝備的武器了。

可吸取HP的阿威恩夏

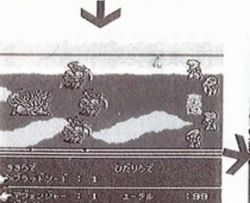
這項秘技可使有巴薩克（バーサク）效果的阿威恩夏（アヴェンジャー）用布拉特劍（ブラッドソード），加強吸取HP效果了！

首先，準備好阿威恩夏及布拉特劍兩項道具，然後便在準備布拉特劍的狀態下進入到戰鬥模式，接著當輪到持有布拉特劍的角色上場下指令時，利用道具指令來使阿威恩夏代替布拉特劍裝備上。阿威恩夏便能同時擁有巴薩克及吸取HP的效果了。

▼於戰鬥中打開道具欄的視窗。

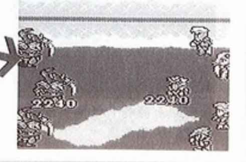


▲首先裝備起布拉特劍。



可威恩夏來代替布拉特劍 。

▼擁有巴薩克及吸取HP的雙重效果。

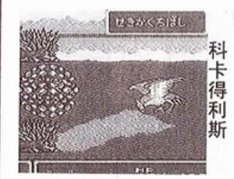


還有謎的召喚魔法哦！

除了通常的召喚魔法外，還有4種會以道具的身分出現的召喚魔法哦！

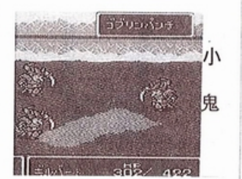
這些隱藏的召喚魔法可叫出魔獸「小鬼」、「科卡得利斯」、「瑪伊德布雷」、「波姆」等。只要打倒同種類的魔獸，這些道具便會出現，但出現的機率卻非常的低。而這些魔法若叫利迪亞（リディア）來以道具的指令來學得後便會可以使用哦！

科卡得利斯



▲科卡得利斯可將敵人石化攻擊。

小鬼



▲小鬼則可以威力不強的小鬼 拳來進行攻擊。

炸彈怪



▲波姆會以自爆來攻擊敵人使敵人受到相當的傷害。

瑪伊德布雷



▲瑪伊德布雷可以特殊魔法使 敵人麻痺。

復活邪神

可組成7人以上的團體

這項秘技可使原本最多只能容納6位伙伴的團體可同時容納下7人以上的伙伴。

首先，以阿具魯特、西芙以外的角色來展開遊戲、尋找同伴。然後，使同伙中擁有西芙、而阿具魯特不在其，中在這個狀態之下前往加多村（ガトの村），在與村長說話後，前往旅社中去看一看，此時你會發現阿具魯特，而在與他談話後，便可帶他去村長的地方。這樣一來，阿具魯特便可加入團體之中使我方團體增加為7人。在這個情況下，以後便可於酒吧處使第8個人加入了。只是第7人以後的角色便無法進入戰鬥中，而使用此技前最好先記錄一下。

▼利用酒使我方伙伴增加至6人。

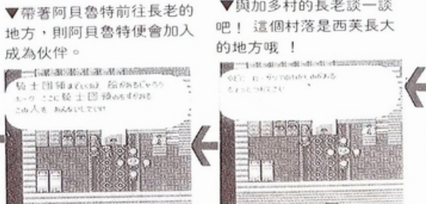
讓西芙成為伙伴



▲在已有6人的時候，到底讓誰出去換西芙呢？

▼與加多村的長老談一談吧！這個村落是西芙長大的地方哦！

▼帶著阿具魯特前往長老的地方，則阿具魯特便會加入成為伙伴。

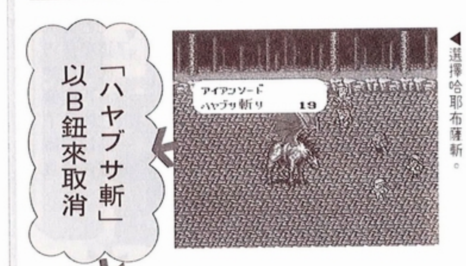


變成7人以上的團體

▲出現了黑影子的阿具魯特。但他不會參入戰鬥。

利用「ハヤブサ斬」來加快速度

這項秘技可使用這一定會比敵人更快的劍系必殺技哈耶布薩斬（ハヤブサ斬）效果發生在其他指令上。其方法為將劍系的武器讓我方主角裝備上，等熟練度上升學得哈耶布薩斬。在已學得到狀態下進入戰鬥之中，之後以指令選擇哈耶布薩斬後，再將其取消，輸入自己真正想下的指令。這樣一來，你所下的命令便可如同哈耶布薩斬一般會早於敵人的動作了。



◀選擇哈耶布薩斬。

▲之後，選擇自己想下的命令即可。

▼一定會在最初時行動。這於使 用回復道具時相當有用。

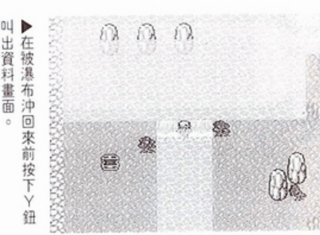
現在！可登上瀑布了

在這個遊戲中若你想讓主角逆流而上登上瀑布，則一定馬上會被沖下來，但其實還是有可以登上瀑布的方法哦！

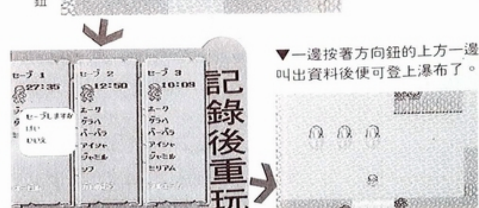
首先，前往有瀑布存在的場所。在逆流而上且被瀑布沖回來前以Y鈕來叫出資料畫面。然後在記錄後重新開始遊戲。

在叫出先前資料前，先押著方向鈕的上方再叫出記錄好的資料。這樣一來，主角們便可登上瀑布了。在能夠使用這項秘技的情況之下，可使本來要繞很遠的路才能到達的時候，利用瀑布這個近道來節省我們所花的時間及不必與不必要的敵人戰鬥哦！

▶在被瀑布沖回來前按下Y鈕叫出資料畫面。



記錄後重玩



▲在這個狀態下記錄後再重新遊戲。

▼一邊按著方向鈕的上方一邊叫出資料後便可登上瀑布了。

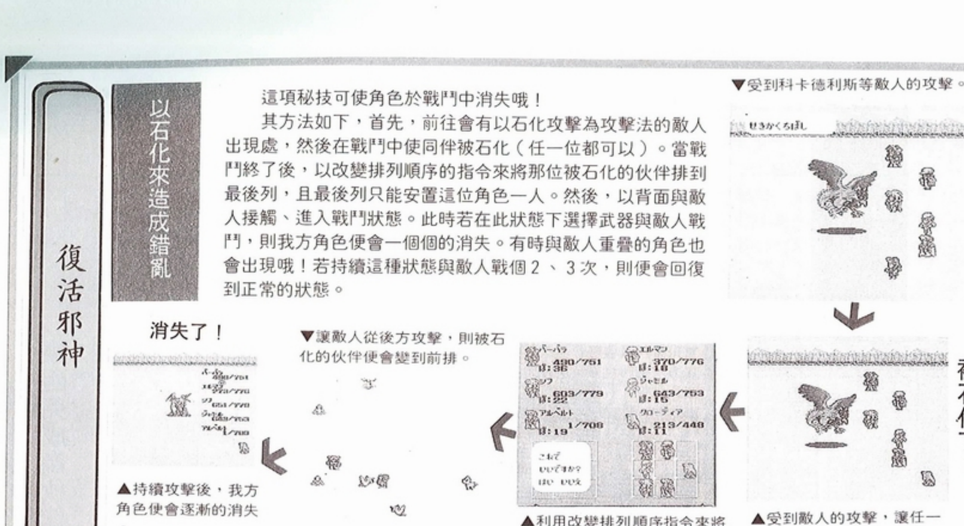


復活邪神

以石化來造成錯亂

這項秘技可使角色於戰鬥中消失哦！

其方法如下，首先，前往會有以石化攻擊為攻擊法的敵人出現處，然後在戰鬥中使同伴被石化（任一位都可以）。當戰鬥終了後，以改變排列順序的指令來將那位被石化的伙伴排到最後列，且最後列只能安置這位角色一人。然後，以背面與敵人接觸、進入戰鬥狀態。此時若在此狀態下選擇武器與敵人戰鬥，則我方角色便會一個個的消失。有時與敵人重疊的角色也會出現哦！若持續這種狀態與敵人戰個2、3次，則便會回復到正常的狀態。



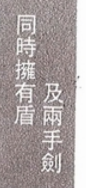
▼受到科卡德利斯等敵人的攻擊。

▲受到敵人的攻擊，讓任一人受到石化。

▲利用改變排列順序指令來將被石化的伙伴置於後列。

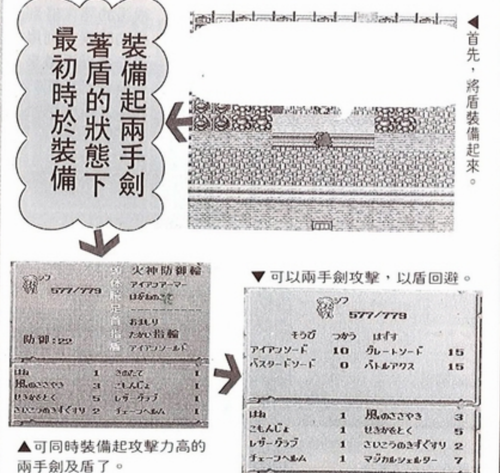
▼讓敵人從後方攻擊，則被石化的伙伴便會變到前排。

▲持續攻擊後，我方角色便會逐漸的消失。



這項秘技可使角色們在持有盾的狀況下，還能裝備起如巴斯達劍等兩手劍。

首先，讓伙伴們裝備起盾，然後再將兩手劍裝備起來即可。這樣一來，伙伴們便可同時裝備上攻擊力超高的兩手劍及使回避率提升的盾牌了。只是若在途中想要裝備起新的盾，則在先要將兩手劍取下的狀況下會使其熟練度喪失，所以此技巧只適合於裝備起熟練度尚處於初期狀態之下的兩手劍。



◀首先，將盾裝備起來。

▲可同時裝備起攻擊力高的兩手劍及盾了。

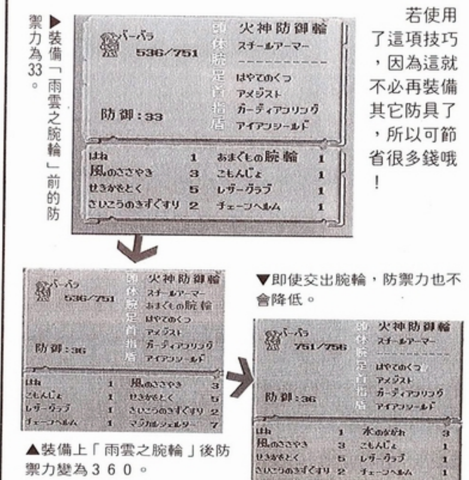
▼可以兩手劍攻擊，以盾回避。



這樣秘技可讓玩家們利用重要寶物來使能力更強哦！

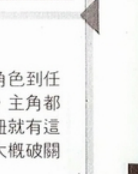
首先，當得到了重要寶物的雨雲的腕輪及快速鞋（はやてのくつ）等重要寶物，則將它裝備起來。然後，與水龍等會面，將這些重要寶物交給他們。這樣一來，雖我方會因此而失去這些重要寶物，但防禦力則還會繼續殘留在身上哦！但這項秘技的效果，會持續到裝備起其它防具之前。

若使用了這項技巧，因為這就不必再裝備其它防具了，所以可節省很多錢哦！


▶裝備「雨雲之腕輪」前的防禦力為33

▲裝備上「雨雲之腕輪」後防禦力變為360。

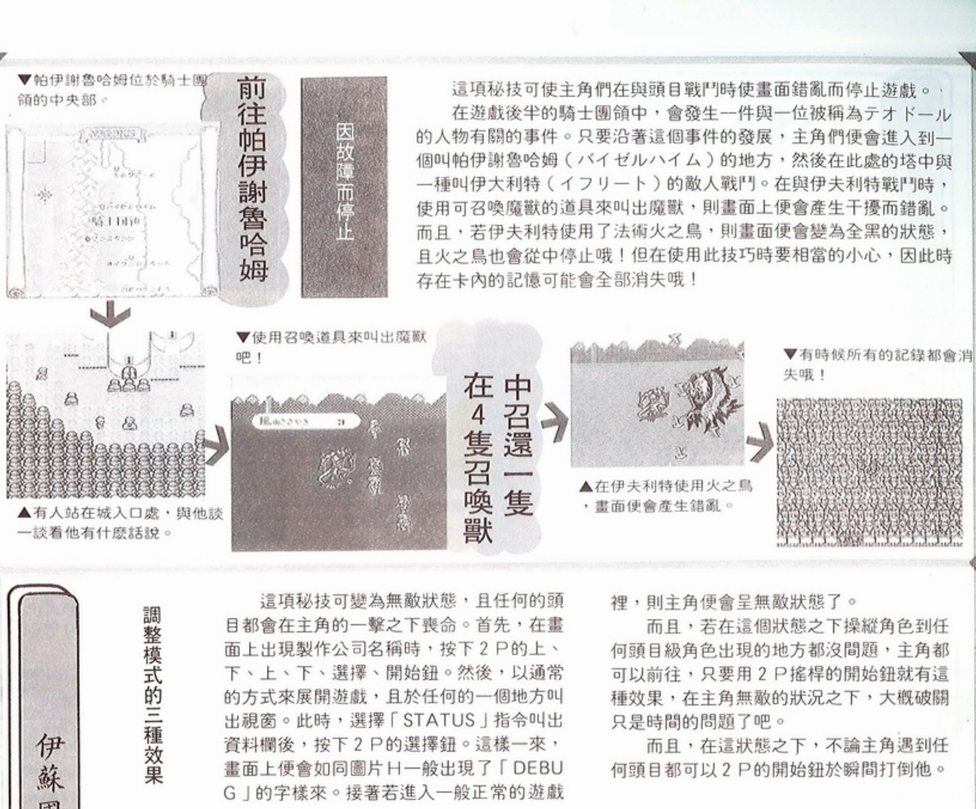
▼即使交出腕輪，防禦力也不會降低。



因故障而停止

這項秘技可使主角們在與頭目戰鬥時使畫面錯亂而停止遊戲。

在遊戲後半的騎士團領中，會發生一件與一位被稱為テオドール的人物有關的事件。只要沿著這個事件的發展，主角們便會進入到一個叫帕伊謝魯哈姆（バイゼルハイム）的地方，然後在此處的塔中與一種叫伊大利特（イフリート）的敵人戰鬥。在與伊夫利特戰鬥時，使用可召喚魔獸的道具來叫出魔獸，則畫面上便會產生干擾而錯亂。而且，若伊夫利特使用了法術火之鳥，則畫面便會變為全黑的狀態，且火之鳥也會從中停止哦！但在使用此技巧時要相當的小心，因此時存在卡內的記憶可能會全部消失哦！



▼帕伊謝魯哈姆位於騎士團領的中央部。

▲有人站在城入口處，與他談一談看他有什麼話說。

▼使用召喚道具來叫出魔獸吧！

▲在伊夫利特使用火之鳥，畫面便會產生錯亂。

▼有時候所有的記錄都會消失哦！

伊蘇國III

調整模式的三種效果

這項秘技可變為無敵狀態，且任何的頭目都會在主角的一擊之下喪命。首先，在畫面上出現製作公司名稱時，按下2P的上、下、上、下、選擇、開始鈕。然後，以通常的方式來展開遊戲，且於任何的一個地方叫出視窗。此時，選擇「STATUS」指令叫出資料欄後，按下2P的選擇鈕。這樣一來，畫面上便會如同圖片H一般出現了「DEBUG」的字樣來。接著若進入一般正常的遊戲裡，則主角便會呈無敵狀態了。

而且，若在這個狀態之下操縱角色到任何頭目級角色出現的地方都沒問題，主角都可以前往，只要用2P搖桿的開始鈕就有這種效果，在主角無敵的狀況之下，大概破關只是時間的問題了吧。

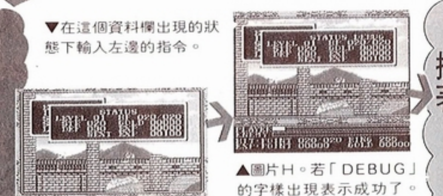
而且，在這狀態之下，不論主角遇到任何頭目都可以2P的開始鈕於瞬間打倒他。



▼照片G。在這個畫面出現時，輸入以下的指令。

▲可選任何一項來開始遊戲的進行。

▼以1P的選擇鈕來叫出視窗來。



▼在這個資料欄出現的狀態下輸入左邊的指令。

▲圖片H。若「DEBUG」的字樣出現表示成功了。主角變成無敵。

以2P的十字鈕移動

▲可在地圖上自由自在的移動了。


按下2P的開始鈕

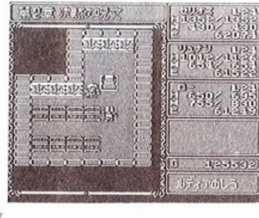
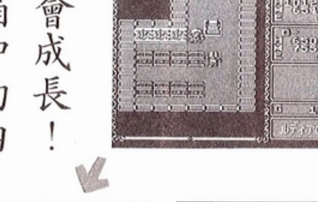
▲對付全部的頭目都可以一擊來打倒他。

屠龍記—英雄傳說

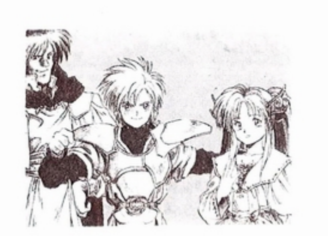
容會成長！寶箱中的內

其實在這款遊戲中的寶箱是成長的哦！

在解決第1章的難題後，則置於魯迪亞城（ルディア）下方的寶箱便可由主角自由打開了。如果馬上打開則會得鐵的武器，但你若拿到進入第三章後再打開則會變為鋼的武器，而在第四章，第五章中打開這些寶物也會逐漸成長為高價的寶物哦！

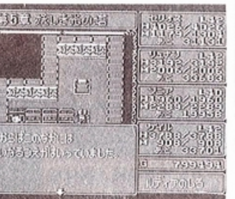




◀在解決第一章後與王妃交談，則便可自由的打開魯迪亞城的寶箱了。





▲得到鐵的武器等道具了！



◀寶箱內的寶物會成長。

伊蘇Ⅲ

可選擇進入的舞台

這項秘技可使主角於遊戲開始時前往任何主角所想到達的區域。

首先，於2P接在主機上的狀態下開始遊戲，然後再進入地圖選擇畫面中，按下LP方向鈕的右邊即可。這樣一來，平時只能因事件的發生而選擇可去的區域，而此時便可選擇任何一個你所想去的區域了。所以，在使用這項秘技後，即使主角的等級單單只有一，他也可以前往最後的區域加魯巴蘭恩島上，可事先去熟悉一下地形哦！

▼在這個畫面下按選擇鈕。






▲按下2P方向鈕的右邊。

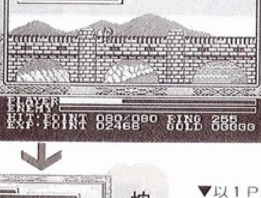
▼從最初的地方即可到達任一個區域了。



可進行音樂測試

在這個音樂測試模式之下，玩家們可欣賞到遊戲中的44曲音樂（BGM）及31音效果音（EFFECT）。

首先，以平常的方式進入遊戲中，然後從任一個地方按下1P的選擇鈕來叫出視窗，接著再按下2P的選擇鈕。這樣一來便會有「BGM CHECK」的字出現而進入音樂測試模式。此時可以1P的選擇鈕來選擇BGM或EFFECT，以1P的十字鈕的上、下來改變數字選曲，而在押下B鈕後，便可欣賞到優美的聲音了。



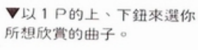
◀以1P的選擇鈕來打開視窗



▲在這個狀態下輸入右邊的指令後便會進入音樂測試模式了。

按下2P的選擇鈕

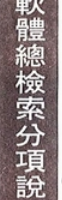
▼以1P的上、下鈕來選你所想欣賞的曲子。




SFC 軟體總檢索

從前尚未發售的軟體，發售的軟體，到連遊戲內容都還不知道的軟體，全部搜羅在本單元裡!!

軟體總檢索分項說明



①超級瑪俐歐

②活躍於恐龍島為舞台的瑪俐歐，除了火球瑪俐歐外，更有恐龍耀西為同伴。

③任天堂
'90年11月21日發售／¥8000

① 標題
② 遊戲說明
③ 廠商 發售日 價格
④ 遊戲畫面（包含開發中產品）

ACT〈動作〉

所有遊戲分類中，產量最大者。近來由於2人同時玩的風氣大增，而使得格鬥動作也多了起來。

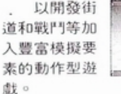
超級瑪俐歐




活躍於恐龍島為舞台的瑪俐歐，除了火球瑪俐歐外，更有恐龍耀西為同伴。

任天堂
'90年11月21日發售／¥8000

蕾莎出擊



以開發街道和戰鬥等加入豐富模擬要素的動作型遊戲。

艾尼克斯
'90年12月16日發售／¥8000

快打旋風Ⅱ



從電動版移植而來的動作遊戲。主角寇蒂和哈亞與暴力集團戰鬥十分火爆！

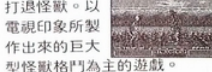
卡普空
'90年12月21日發售／¥8500

SD英雄挑戰

鋼彈、假面騎士、超人力霸王等3種SD角色活躍的動作型遊戲。

帕布雷斯特
'90年12月29日發售／¥8200

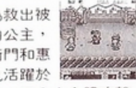
怪獸超人



3分鐘內打退怪獸。以電視印象所製作出來的巨大型怪獸格鬥為主的遊戲。

萬岱
'91年4月6日發售／¥7800

大盜五右衛門



為救出被擄走的公主，五右衛門和惠比壽丸活躍於全日本。可2人合體攻擊。

柯拿米
'91年7月19日發售／¥8800

史萊姆大冒險

被魔法變成泥團的主角大顯身手。泥團可以伸縮自如，攻擊敵人無往不利。

EPIC・SONY
'91年9月13日發售／¥8500

超魔界村

為了救出公主，亞瑟勇敢地向魔物們挑戰。共有8種武器和秘寶的威力提高。

卡普空
'91年10月4日發售／¥8500

惡魔城傳說

以中世紀的古代城堡為舞台的動作遊戲。你可自在地操作主角，打倒怪物。

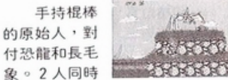
柯拿米
'91年10月31日發售／¥8800

摩登原始人

手持棍棒的原始人，對付恐龍和長毛象。2人同時玩時，趣味性更高哦！

DECO
'91年12月6日發售／¥8500

超級瓦強世界



運用音波破及其他武器阻止敵人前進。至於和頭目戰則用馬賽克圖片破解。

拿姆科
'91年12月13日發售／¥8300

猴子大冒險



固定畫面的面過關型之動作遊戲。猴子弄破球時，就能用彈出的彈打敵人。

拿茲美
'91年12月27日發售／¥7000

高橋名人大冒險島

膽小鬼高橋名人手擲出斧頭攻擊敵人。充滿南國風味的滑稽動作遊戲。

哈德森
'92年1月11日發售／¥8500

火箭人

背負火箭在空中飛來飛去的勇士。還有飛行機的比賽和空中戰哦！

I・G・S
'92年2月28日發售／¥8900

超級魂斗羅

由橫捲軸及由上往下俯視的畫面所構成的動作遊戲，同時可供2人一起玩。

柯拿米
'92年2月28日發售／¥8500

快打新傳

「快打旋風」的特別版。在電動版上十分有名的忍者角色凱，又要與你見面。

卡普空
'92年3月20日發售／¥8500

超攻合神

操作3體的超攻裝甲擊敗敵人的SF動作遊戲。動畫界的製作人員也參與製作。

ASMIK
'92年3月20日發售／¥8800

趣味大進擊



近來由上往下俯視的畫面似乎占據了動作型遊戲的市場，本遊戲也不例外。

亞斯基
'92年3月27日發售／¥7800

超級夢幻戰士

手握夢幻之劍，蕾莎為挽救夢幻界而戰。這款充滿動畫風味的系列廣受喜愛。

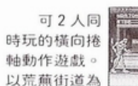
日本通訊網路
'92年3月27日發售／¥8500

SD快打

4位SD英雄活躍於橫向捲軸動作遊戲。2人同時玩，協力做合體技。

帕布雷斯特
'92年3月28日發售／¥8200

快打刑警



可2人同時玩的橫向捲軸動作遊戲。以荒蕪街道為舞台，展現各種拳法技巧。

傑力可
'92年3月27日發售／¥8700

亂馬1/2



由早乙女亂馬為首的8個角色，以旅行中國為目標，展開戰鬥的格鬥動作遊戲。

NCS
'92年3月27日發售／¥8800

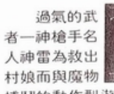
魔法颱風



在日本某週刊連載的原作，搬上電玩，滑稽的動作遊戲。

萬岱
'92年3月28日發售／¥8000

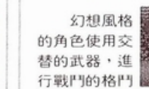
豪槍神雷傳說



過氣的武者—神槍手名人神雷為救出村娘而與魔物搏鬥的動作型遊戲。

DATAM
'92年4月21日發售／¥8800

究極戰士







幻想風格的角色使用交替的武器，進行戰鬥的格鬥動作遊戲。可2人玩對戰。

薩米工業
'92年5月1日發售／¥8700

魔劍



以登上龍之塔的最上層為目標的動作遊戲。途中尋找牢房鑰匙，增加角色再前進。

卡普空
'92年7月發售／¥9300

龐克勇士

移植自電動版的激烈型動作遊戲。玩家可以從3個角色中選一個來玩。

帕魯軟體
發售日未定／價格未定

飛龍拳IV



屬於「飛龍拳」系列的SFC版。有拳法家和摔角家們的戰鬥格鬥動作遊戲。

文明腦
'92年5月中旬發售／¥9800

小鬼當家

這款遊戲也有同名的電影，現在搬上遊戲，屬動作型的。主角是一位小孩，家人都不在家的情況下，要應付侵入的小偷們，守護家園。

阿魯特羅
'92年6中旬發售／價格未定

阿達一族

由像怪獸般的人類家族所構成的動作型遊戲。這款作品除了曾有電影上映過外，SFC版將發售遊戲之外，FC版、GB版也有意發售。

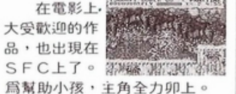
阿魯特羅
'92年6下旬發售／價格未定

ASTRAL BOUT

誰是真正的強者？柔道對摔角，或者是空手對拳擊的綜合格鬥技戰為主要風格的格鬥性動作遊戲。

金氏唱片
'92年6月發售／價格未定

虎克船長



在電影上大受歡迎的作品，也出現在SFC上了。爲幫助小孩，主角全力卯上。

EPIC・SONY
'92年7月發售／¥8500

黄金龍戰記

移植自電動版的移植遊戲。操作龍，破迷宮地形。Ending約100種。

東芝EMI
'92年7月上旬發售／¥8800

超級忍者龜

以紐約為舞台，精通拳法的忍者龜們活躍的動作遊戲，電影及卡通均大受喜愛。

柯拿米
'92年7月發售／價格未定

外星世界

操縱棋型的宇宙船，探索一個未知的世界。屬於解謎動作遊戲。

亞斯基
'92年7月發售／¥8800

恐龍大戰

目前還沒有新的情報，不過，它是以美國公演的同名電影為基礎，所製作的作品。

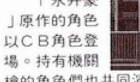
艾雷蒙
'92年7月發售／¥8800

SD飛龍拳

曾是FC版及GB版大受青睞的格鬥動作遊戲——「飛龍拳」系列的最新作。SD化的龍飛們，遇到了新的對手，將展開另一場新戰鬥。

MICRO ACADEM
發售日未定／價格未定

CB世界



「永井豪」原作的角色以CB角色登場。持有機關槍的角色們也共同演出喔！

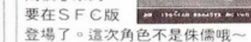
帕布雷斯特
'92年8月發售／¥8500

鋼甲特戰隊

從電動版移植而來，可供2人同時玩的動作遊戲。還可使用各式各樣的武器砲呢！

艾雷蒙
'92年9月發售／¥8500

熱血國雄君



長期受到歡迎的「熱血高校」系列，要在SFC版登場了。這次角色不是侏儒哦～

日本技術軟體
'92年9月發售／¥8900

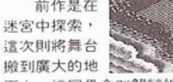
雙截龍



人人喜愛的「雙截龍」系列第4彈，將呈現在SFC版上。為救愛人不惜與敵力戰。

日本技術軟體
'92年10月發售／¥8600

SOLSTIS II



前作是在迷宮中探索，這次則將舞台搬到廣大的地面上，這回仍含有解謎性質。

EPIC・SONY
發售日未定／價格未定

アスリート

（中文卡名未定）

這是KANEKO公司加入SFC的第1彈作品。目前僅知是一款橫向捲軸的動作性遊戲，敬請隨時注意本刊的追蹤報導。

KANEKO
'92年11月發售／價格未定

正宗快打旋風II

從8個格鬥家中選出一個，向世界各地的豪強挑戰，以成為世界第一為目標。

卡普空
發售日未定／價格未定

逃出暴風船

在暴風侵襲的60分鐘內，趁船未翻覆前脫出為目的的動作遊戲。

休曼
發售日未定／價格未定

最終硬漢

在電動版上是以代表正義的我方，將襲擊惡漢和船的巨大螃蟹群打倒為目的的遊戲，不過，SFC版將會以怎樣的風貌呈現給玩家呢？拭目以待。

泰德
發售日未定／價格未定

神威對決

從電動版移植而來的，玩家從9個戰士中挑選1個出來與其他8個戰士作戰的格鬥遊戲。9個角色各具特色，選擇適合自己的來玩。

艾瑪克斯
發售日未定／價格未定

古城救美

四款色彩濃厚的動作性遊戲。主角在迷宮中團團轉，要如何脫出，是本遊戲的目的。主角的動作高達250種以上，動作非常矯健。

塞塔
發售日未定／價格未定

波斯王子

曾經橫霸個人電腦版的「波斯王子」，這回以SFC版與你見面。

NCS
'92年7月發售／¥8800

機甲警察



「機甲警察」是動畫迷的最愛，這次3位刑事將活躍於SFC版的動作遊戲上了。

亞特拉斯
發售日未定／價格未定



RPG
〈角色扮演〉
仍然以幻想式的故事題材為大宗。不過由於開發進度緩慢及外在因素干擾，常常延誤發售日期。

屠魔傳記
由電動版上移植而來的3DRPG。遊戲是以4人為一組，打倒惡龍為目的。
肯姆寇
'91年5月24日發售／¥8500

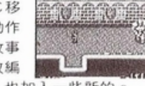
太空小妖精
本刊SD太郎的「太空小妖精」攻略曾經感動你我，這次再度返回地球探險。
塞塔
'91年5月28日發售／¥8800

伊蘇國Ⅲ
紅髮少年亞特魯的動作RPG。跳躍等攻擊動作性比前作加強許多喔！
東京書籍
'91年6月21日發售／¥8800

太空戰士Ⅳ
極受喜愛的系列第4彈。這一次也由4個水晶所引發的壯大故事所構成的。
史克威爾
'91年7月19日發售／¥8800

太空戰士Ⅳ簡易版
故事雖然和「太空戰士Ⅳ」一樣，不過遊戲系統是針對生手設計的。
史克威爾
'91年10月29日發售／¥9000

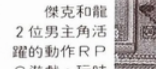
新薩爾達傳說
廣受歡迎的動作RPG系列第3彈。和第1彈一樣是由上往下俯視的畫面。
任天堂
'91年11月21日發售／¥8000

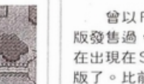
礁瑚傳說

從PC移植而來的動作RPG。故事多多少少改編自PC版，也加入一些新的。
肯姆寇
'91年12月13日發售／¥8500

迷宮魔獸
由PC版移植過來的3DRPG。玩家從24個角色中選4個出來冒險。
勝利音產
'91年12月20日發售／¥9800

SD機動戰士外傳

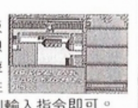
由受到大人小孩喜愛的機動戰士所構成的RPG。遊戲系統仍會承繼FC版。
ANGEL
'91年12月21日發售／¥8500

超級中國人世界

傑克和龍2位男主角活躍的動作RPG遊戲，玩時可以2人同時遊戲，增進感情。
文明腦
'91年12月28日發售／¥8800

七龍珠Z

曾以FC版發售過，現在出現在SF版了。比前作更具有真實感的畫面呈現眼前。
萬岱
'92年1月25日發售／¥9500

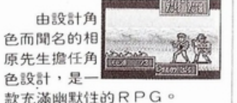
復活邪神
導入了劇本系統制的RPG。從8個角色中，自由地選出1人來進行遊戲。
史克威爾
'92年1月28日發售／¥9500

創世降魔錄
受神使命的青年，為了解放被詛咒的靈魂，而至各地戰鬥的動作RPG遊戲。
艾尼克斯
'92年1月31日發售／¥8800

屠龍記

從PC版植而來的幻想式RPG。遊戲畫面由上往下看，戰鬥則輸入指令即可。
A模克
'92年2月14日發售／¥9800

超級伊忍道
主角忍者為了打敗信長而旅行。是光榮第一款RPG，腳本的自由度很高。
光榮
'92年3月19日發售／¥10,800

魔幻精靈卡
以神話與傳說之地——艾麗鬥島為舞台，展開一場王牌・魯克斯的冒險故事。
HAL研究所
'92年3月27日發售／¥8900

創世紀Ⅵ

「聖者」系列3部作品的完結篇。操作指令改成下符號，更加地有趣與新鮮。
波利卡尼恩
'92年3月發售／¥9800

摩訶摩訶
由設計角色而聞名的相原先生擔任角色設計，是一款充滿幽默性的RPG。
西克斯商業
'92年4月24日發售／¥8700

鬥人魔境傳Ⅲ
以神話世界為舞台的RPG。遊戲系統和FC版的Ⅱ代作品風格很相近。
DECO
'92年4月下旬發售／¥8800

勇者鬥惡龍Ⅴ
勇者鬥惡龍系列的最新作。把怪獸化為同伴，為目前所沒有的系統新機軸。
艾尼克斯
'92年5月31日發售／¥9600

甲龍傳說
用SFC來實現RPG的世界。以團隊的方式，在異世界中展開冒險之旅。
萬岱
'92年5月發售／¥9000

童話物語
以宮澤賢治的童話世界為題材之抒情作品。主角賢治，為了要找到殘存的7本手冊，而展開旅行。遊戲中，沒有戰鬥也沒有經驗值。
黑庫特
'92年7月發售／價格未定

北斗之拳5
在少年JUMP周刊中連載的漫畫原作之系列最新作。武論尊負責腳本故事。
東映動畫
'92年7月發售／¥8900

大魔王傳說
故事是由100集所構成的壯大新系列。本作遙遙地凌駕在前作的FC版之上。角色的自由度高，還有加護守護魔神等系統，相當具有實力。
文明腦
'92年8月發售／價格未定

英雄戰記
在SD英雄的遊戲系列中，加入RPG成份。目前雖然還並不完全清楚，不過它是以團體構成及加入成長要素。另外加入故事性，也受到注目。
帕布雷斯特
'92年8月發售／¥9500

天行者錫卡
具有神秘力量的世界，主角目標是歌唱。主角的評價完全決定在系統上。
亞諾曼
'92年9月發售／價格未定

龍之戰士
是一款輸入指令式的正統型系統，所以在戰鬥畫面上採用4格畫面。最多可由8人構成團體，敵、我的關係位置，可以用立體的方式掌握。
卡普空
發售日未定／價格未定

光之夢幻曲
主角是個非常膽怯的男子，卻要突破霸道的作品。戰鬥時，把敵人關進壺中。
東京書籍
發售日未定／價格未定

RPG（暫定）
艾瑪克斯的第一款SFC版用的RPG，現正製作中。該公司也正在移植PC版的模擬遊戲，至於本作品的其他消息，還需要再等待一些時間。
艾瑪克斯
發售日未定／價格未定

辟邪除妖Ⅴ
系列的第5彈在SFC登場。用真實的3D迷宮和會話及交涉的最新系統。
亞斯基
發售日未定／價格未定

エルファリア
（中文卡名未定）
名插畫家松下進，為本作品設計角色。計畫在規則中加入冒險要素，一步步地解決問題，才得以前進。是一款可以讓您玩得輕鬆自在的RPG。
哈德森
發售日未定／價格未定

迷宮女戰士
在日本NORA月刊連載，現在將漫畫的原作遊戲化。女戰士摩卡和主角。盜賊布魯・曼和使用魔法的基利組成團體。令人期待的一款遊戲。
DATAM
發售日未定／價格未定

戰鬥騎士
以宇宙和行星為舞台的SF型RPG。利用強化後的零件來當武器戰鬥，以技術來進行等，屬於幻想遊戲所沒有的這次都加進去了，真新鮮！
東京書籍
發售日未定／價格未定

育龍戰記Ⅱ
在FC版造成話題的RPG續作。前作只有主角育成龍的等級提升，這次連系統和故事都被認為會大大提升其等級。
勝利音產
發售日未定／價格未定

魔界傭兵

要在神話世界中成為第一，利用傭兵系統來進行戰鬥的遊戲。
塞塔
發售日未定／價格未定

指輪物語
名作家J・R道爾金的原作「指輪物語」，成了PC版的移植作。和旅行中的同伴間的會話增加了。幻想小說再現於遊戲上，真是令人雀躍。
LOGIC
發售日未定／價格未定

バック・トウ・ザ・フユーチヤー2
（中文卡名未定）
由受歡迎的電影改編成遊戲。而遊戲是以RPG型式來表現電影的效果。
東芝EMI
發售日未定／價格未定

魔法世界
在可以使用魔法的異世界「帕斯」，由於爭端，把人間界的主角捲入事件。
HOT・B
發售日未定／價格未定

魔法鬥2
腳本是PC版。畫面全由3D構成。可以自由選擇問題，然後去達成任務。方法不只一個，有許多豐富的方式可以達成，真是令人期待的遊戲。
LOGIC
發售日未定／價格未定

地球冒險2

看到這款標題，其實還記憶猶新，沒想到又要出第2彈了，同時是以SFC版與各位見面的。時代設定比前作更為未來。有令你吃驚的設定系統喔！期待它的再登場。

任天堂
發售日未定／價格未定

魔幻王國

講談社加入SFC的第1彈遊戲。目前只發表了標題而已。至於其他情報，目前未知，不過採用了PC－E使用過的Cinema display。

講談社
發售日未定／價格未定

天魔神將

以本宮廣志的漫畫原作改編成的遊戲。以神教的神話世界為題材，以人間主角的成長為主要關鍵。神與佛之思想，主角到底要走哪一條路？

黑庫特
發售日未定／價格未定

真・女神轉生




極受歡迎的系列最新作。由於近未來的東京吉祥寺發生了事件，惡魔再度復活。

亞特拉斯
發售日未定／價格未定

AVG 〈冒險〉

完全沒有新的風格遊戲出現。不過，等待CD－ROM發售後，這種情形可望改善。

弟切草

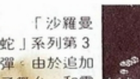
利用故事與巧妙的音聲及影像效果所演出的懸疑的冒險式遊戲，相當有趣、刺激。

瓊安軟體
'92年3月7日發售／¥8544

STG 〈射擊〉

由電動版移植而來最多者就屬射擊類了。不過在硬體上，仍然有很多技術上的困難有待突破。

沙羅曼蛇III

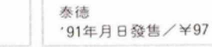



「沙羅曼蛇」系列第3彈。由於追加了舞台，和電動版形成很大的差別。

柯拿米
'90年12月21日發售／¥7800

太空戰鬥機TWIN

以海中生物為主的巨大首領登場。由於是SFC版的原創作，多少和電動版不同。



泰德
'91年月日發售／¥97

超級R－TYPE




改編電動版「R－TYPEⅡ」，不過仍以忠實移植為主。要過關是非常困難的。

艾雷蒙
'91年7月13日發售／¥8500

戰區88

也是一款漫畫原作改編成的遊戲。玩家駕御現代戰鬥機。用賺取獎金而購買裝備。

卡普空
'91年7月26日發售／¥8500

極速地帶



以通過各區域為目標的3D射擊。只要通過舞台，自機威力即可提升。

HAL研究所
'91年8月31日發售／¥8500

超級EDF

從電動版移植而來的橫軸畫面和往下向捲軸射擊。遊戲開始前，先選擇好武器再玩。

傑力可
'91年10月25日發售／¥8700

雷電傳說

從電動版移植來的縱向捲軸射擊遊戲。武器共有5種，也可以2人一起玩。

東映動畫
'91年11月29日發售／¥8700

垂直作戰

以射擊和技術2種舞台為主。擁有擴大和縮小機能，所以自機的高度可以變化。

ASMIK
'91年12月20日發售／¥8500

閃電出擊特別版

有橫向捲軸畫面和往下俯瞰型畫面的2種舞台。背景畫面堪稱一絕！

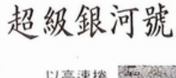
東芝EMI
'91年11月27日發售／¥8600

S・T・G

是從大型電玩移植而來的豪華射擊遊戲，可以雙打，雙打時兩機可以合體。

雅典娜
'92年3月27日發售／¥8900

超級銀河號



以高速捲軸為主的射擊品。用射擊控制來改變子彈發射的方向。

東寶
'92年4月發售／¥8700

瘋狂大射擊



在電動版紅極一時的滑稽型射擊遊戲。SFC版中有獨創的首領角色及舞台喔！

柯拿米
'92年6月發售／價格未定

超鬥戰機

從X68000版移植而來的橫向捲軸射擊遊戲。武器有4種類，最多可儲存3種。

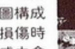
肯姆寇
'92年7月發售／價格未定

SUPER NOVA

寇皮亞系統公司加入SFC的第1彈。除了知道戰鬥機的空中混戰相當棒之外，其餘有關遊戲的詳細內容，現在還不清楚。

寇皮亞系統
發售日未定／價格未定

銀河風暴



由2D及3D地圖構成。受到損傷時，武器威力會下降。變成0時會減少1架。

柯拿米
發售日未定／價格未定

空戰英雄

唱片公司テイチク加入SFC的第1彈。激烈地驅動自機，進行特技飛行，攻擊敵機，以達成逐步的各項使命。

天肯
發售日未定／價格未定

STG（暫定）

這款遊戲目前連標題都只是暫定而已，只知道威力提升系統和舞台已完成，至於遊戲本身的細節，則不明。敬請隨時注意本刊追蹤報導。

大東海
發售日未定／價格未定

星艦迷航

「星艦迷航」的設計小組是由在工業設計界十分有名的名家－「席特・米德」所率領的。設計內容十分前衛，很有未來感。

萊特小組
發售日未定／價格未定



秘技篇

SPG
〈運動〉

僅次於動作類的運動遊戲，從大受歡迎的F1賽車到各式各樣的比賽遊戲，數量一直在增加中。

F－ZERO

疾走於15個路程的比賽。有3位以內走完的國際長途大賽車及練習用的賽車。

任天堂
'90年11月21日發售／¥7000

飛行俱樂部

富挑戰性滑翔機等4種類的空中運動可玩。目的是取得各競技的證書。

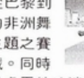
任天堂
'90年12月21日發售／¥8000

尾崎高爾夫

高爾夫比賽各洞的勝負比總桿數等6種模式。還請Ｗ尾崎為高爾夫遊戲的監修。

ＨＡＬ研究所
'91年２月23日發售／¥8900

BIG RUN



從巴黎到達卡的非洲舞台為主題之賽車遊戲。同時也要考慮零件的消耗。

傑力可
'91年３月20日發售／¥8700

綠野高球賽

由ＰＣ移植而來的高爾夫遊戲。一些細微的部分和比賽，均原原本本地再度呈現。

Ｔ＆Ｅ軟體
'91年４月５日發售／¥9800

超級立棒

用電視棒球轉播的視野呈現出來的畫面。各選手的動作，和真正的選手一樣逼真。

傑力可
'91年５月17日發售／¥8700

塞塔職棒

以成為日本第一為目標的錦標賽，以及讓自己的隊伍成長等２種模式。

塞塔
'91年７月２日發售／¥8800

超能力棒球

可以使用魔球及秘打等必殺技的棒球遊戲。錦標賽模式最多可以６人參加。

文明腦
'91年７月12日發售／¥8800

ＳＤ躲避球

勇士、怪獸、怪人等８隊的ＳＤ角色比賽的躲避球賽。也有ＲＰＧ模式可玩喔！

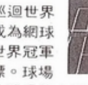
帕布雷斯特
'91年７月20日發售／¥9600

白熱野球

用１個鈕可以做觸擊球等，操作性相當良好。而且畫面還是動畫格調的寫實畫面。

ＥＰＩＣ・ＳＯＮＹ
'91年８月９日發售／¥8500

超級網球



巡迴世界，以成為網球界的世界冠軍為目標。球場有沙地球場等３種類型。

東京書籍
'91年８月30日發售／¥7800

職業足球賽

從海外版移植而來。模式分為總聯盟戰，以及和強豪國的比賽之世界盃模式。

想像者
'91年９月29日發售／¥8000

３Ｄ足球賽

在３Ｄ畫面上玩的足球遊戲。２人同時玩，除對戰之外，還有協力戰模式。

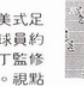
休曼
'91年12月13日發售／¥7700

超火爆摔角

全部共操作21位選手的拳擊遊戲。模式共有單人、５對５等多種的玩法。

休曼
'91年12月20日發售／¥8500

３Ｄ橄欖球



由美式足球的名球員約翰・馬丁監修的遊戲。視點是從攻擊者的後方看過去的。

想像者
'92年１月17日發售／¥7900

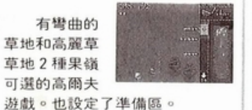
超速Ｆ１



以３Ｄ畫面顯示的Ｆ１賽車路程。而在零件的組合及裝備的位置也很細緻。

塞塔
'92年２月21日發售／¥8900

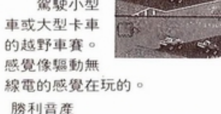
超級高爾夫



有彎曲的草地和高麗草草地２種果嶺可選的高爾夫遊戲。也設定了準備區。

ＤＥＣＯ
'92年３月６日發售／¥8800

越野大怪輪



駕駛小型車或大型卡車的越野車賽。感覺像驅動無線電的感覺在玩的。

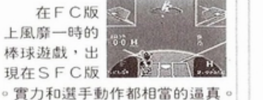
勝利音產
'92年３月19日發售／¥8800

新世紀賽車

電動卡通的原作。選擇機器，經歷10回合的世界汽車大獎比賽，以及故事模式。

達卡拉
'92年３月19日發售／¥8800

明星職棒賽



在ＦＣ版上風靡一時的棒球遊戲，出現在ＳＦＣ版。實力和選手動作都相當的逼真。

拿姆科
'92年３月27日發售／¥7900

超越顛峰

由高性能運動車所構成的公路車賽。第２台車會分別顯示的畫面的上下方。

肯姆寇
'92年３月27日發售／¥7800

足球英雄

全部共６個模式。再加上超級射擊等技巧，還設定有反則技呢！

泰德
'92年３月27日發售／¥8000

對戰Ｆ１

縱向捲軸的Ｆ１賽車。可供２人同時玩，畫面分為左右２邊，顯示車賽情形。

那克沙特
'92年３月27日發售／¥8500

Ｆ１大衝刺

34位Ｆ１車手，全部以真實名字上場。實際的汽車大賽也同樣有16個路程。

影視系統
'92年４月發售／¥9700

果嶺揮桿

今年全美才開始的高爾夫，又再度出現於ＳＦＣ版上了。

Ｔ＆Ｅ軟體
'92年４月10日發售／¥9800

立體足球

共有24個國家參加的世界盃足球賽，為了奪得世界盃而努力吧！

傑力可
'92年４月24日發售／¥9000

ＷＷＦ摔角王

ＷＦＦ所屬的摔角選手們，以真實名字上場之美國摔角比賽。選手們的動作逼真。

業克姆
'92年４月24日發售／¥8800

拳鬥王

以取得世界冠軍為主的拳擊遊戲。勝了比賽之後，分數會提升上來。

索菲爾
'92年４月28日發售／¥8300

超級籃球賽

活用了擴大及迴轉機能，因此您在遊戲中所瞧見的視覺效果將是史無前例！

ＨＡＬ研究所
'92年６月下旬發售／¥8600

超級保齡球

ＳＦＣ版第一個保齡球遊戲。有各式各樣的角色，以及保齡球的對決。

雅典娜
'92年７月發售／¥8300

甲子園２

從全國各地區預選出來的區代表，在甲子園進行比賽的高中棒球遊戲。

Ｋ・娛樂團
'92年６月發售／¥8900

ＰＧＡ高球賽

以ＰＧＡ為對手的高爾夫遊戲。草地用電線桿亮燈來表現高低的變化。

想像者
'92年７月發售／價格未定

超級棒球

「超能力棒球」系列的第２彈。滿載了動作、模擬機能等。和前作相同，有魔球、秘打等必勝秘技之模式。

文明腦
'92年８月發售／¥8800

鈴木Ｆ１

今年起，以腳力行動的ＧＰ鈴木亞久里監修Ｆ１遊戲。除２人玩，還可向鈴木挑戰。

ＬＯＧＥＬ
'92年７月發售／價格未定

超級立棒Ⅱ

是「超級立體棒球」的第二代作品。除了繼承前代的優點，內容設計上也更修正了前作的缺點，喜歡棒球遊戲的玩家不能錯過。

傑力可
'92年８月中旬發售／價格未定

ＳＤ足球

各式各樣的ＳＤ勇士們活躍的足球遊戲。和「ＳＤ躲避球」一樣，配合勇士角色的特性以使用必殺的射門。

帕布雷斯特
'92年12月發售／¥9500

２０２０棒球

以西元2020年的未來社會之運動場為舞台，機器人玩棒球的ＳＦ格調之棒球遊戲。追逐球，操縱高性能的機器人馳騁於球場上。

Ｋ・娛樂團
發售日未定／價格未定

小拳王

這是由漫畫名家「高森朝雄」「ちばてつや」等所繪，有名的漫畫改編而成的遊戲，描述以世界冠軍為目標，拳擊手的奮鬥故事。

Ｋ・娛樂團
發售日未定／價格未定

超級Ｆ１競技場

將世界著名的方程式賽車賽程遊戲化的一款作品，全篇充滿真實賽車的熱烈氣氛，玩家必需從俯視的畫面來操控車子，獲取冠軍。

日本產物
發售日未定／價格未定

科幻高爾夫

和F－ZERO一樣的近未來世界為舞台的高爾夫遊戲。遊戲的詳細內容尚不明，不過可預知的是一款相當新穎的高爾夫球遊戲。

任天堂
發售日未定／價格未定

大相撲

在FC版十分受到喜愛的相撲遊戲，搬到SFC版了。為達到金字塔的頂端而奮戰不懈。遊戲系統目前不明。

特庫磨
發售日未定／價格未定

北京馬拉松

從巴黎經由莫斯科，以北京為最終目的，實實在在經歷了苛刻的長距離車賽遊戲。這是一款耐力為主的作品，不可多得。

梅魯達克
發售日未定／價格未定

最後衝刺

由休曼公司發售的賽車遊戲。在PC－E版等都受到了一致的好評，休曼的確是製作賽車遊戲的佼佼者。

休曼
發售日未定／價格未定

芹澤高爾夫

由日本知名的芹澤信雄監修，這種以專家參與監修的作法，得到了玩家們的信賴，也是電玩的一大趨勢。這款的遊戲概要目前不明。

東寶
發售日未定／價格未定

超級F1英雄

日本第一款F1遊戲是由中嶋悟所監修的。和FC版一樣，有中嶋悟的忠告在其中。由參加過國際長途大賽車後而退休的中嶋悟監修，安啦！

帕利椰
發售日未定／價格未定

熱血躲避球

由國雄等多位熱血高中的學生們所活躍的躲避球。在FC版、GB版、PC－E版、電動版都發行過。每一位角色都有絕技。

日本技術軟體
發售日未定／價格未定

SLG

〈模擬〉

最近模擬類大多移植自海外版，這種現象令人興奮，不過在動畫成份上，應該多加強。

諸神紀世

成了神，發生了神跡，讓自己所崇拜的種族繁衍、強化。目的把敵種族全部消滅。

想像者
'92年12月16日發售／¥8800

試管城市



就任市長。除了作預算之外，還要確立都市計畫，建設街道，使人口成長50萬。

任天堂
'91年4月26日發售／¥8000

機動戰士F91

在2D的地圖上，判斷狀況並移動、戰鬥，RPG的方式來選擇武器。

萬岱
'91年7月6日發售／¥9500

超級三國志Ⅱ

光榮的歷史模擬大作。運用智力和武力，使中國大陸得以統一的遊戲。

光榮
'91年9月15日發售／¥14800

超級信長野望

和「三國志」一樣有名的歷史SLG。不過這款的舞台背景是日本的戰國時代。

光榮
'91年12月21日發售／¥11800

試管地球

威爾・萊特別製作的行星創造模擬遊戲。也模擬了自然環境和生物進化。

想像者
'91年12月29日發售／¥9800

SD指揮官

有大家熟悉的SD機器人們演出。在原創版中，將有一場激烈的戰鬥。

帕布雷斯特
'91年12月29日發售／¥9600

航空產業

以經營航空公司的不同風格模擬遊戲。而航空公司都是實在的設定喔！

光榮
'92年4月9日發售／¥11800

斬Ⅱ

以戰國時代為舞台。並不是以國家為單位，而是以城為攻略單位和武將身份制等。

狼組
'92年5月上旬發售／¥9800

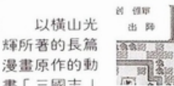
SD鋼彈X



鼎鼎有名的SD戰士們大活躍。雖然是模擬類，不過戰鬥方面則屬於動作類。

優達卡
'92年6月發售／¥9500

橫山光輝三國志



以橫山光輝所著的長篇漫畫原作的動畫「三國志」為腳本，目前最棒的一款模擬作。

ANGEL
'92年6月發售／¥9500

天使之翼Ⅲ



以漫畫原作改編而來的運動模擬遊戲。遊戲的進行幾乎都是用輸入指令的方法。

特庫磨
'92年7月發售／¥8900

前進越南

因為是拿越南戰爭作題材，所以沒有最新的新銳武器登場。肉搏戰為主的模擬遊戲。

黑庫特
'92年7月發售／價格未定

銀河英雄傳說

田中芳樹的小說原作。帝國軍與自由同盟軍，以宇宙空間為舞台所展開的激戰。

德間書局
'92年9月發售／價格未定

大戰略

以PC版為基礎，再加上創作的現代模擬戰。其中可以見到最新銳的武器展現。

亞斯基
'92年9月發售／¥9800

信長公記

舞台設定在日本的戰國時代。所謂「信長公記」顧名思義就是描寫織田信長的歷史傳記。玩家扮演信長、武田信玄和上杉謙信等，目標統一天下。

想像者
發售日未定／價格未定

太空模擬戰

富有滑稽性的SF戰略模擬遊戲。使用設計逼真的武器，與敵方部隊戰鬥。隨著錯綜複雜的事件，進行遊戲。

哈德森
發售日未定／價格未定

F29

產自海外的飛行模擬遊戲。玩家是一架名為「F29」的戰鬥機之駕駛員，操作機體。操作起戰鬥機的感覺好像操作實物一般。

亞諾曼
'92年10月發售／價格未定

環境保護學

威爾・萊特的作品，建造城市的模擬移植遊戲。阻止妨害的農藥散佈，最終目的是把侵占家園的人們趕出。

想像者
發售日未定／價格未定

試管城市Ⅱ

玩家扮演市長、鋪設馬路、牽引電線，並發展城鎮，然後開發都市問題的都市模擬遊戲「試管城市」的第2彈。

想像者
發售日未定／價格未定

ドラゴンス アース

〈中文卡名未定〉

除了統治在畫面以內蠢蠢欲動的角色之外，另一個目的則是設定舞台。不過由於是真實時間的模擬遊戲，所以時間的考慮也是很重要的。

休曼
發售日未定／價格未定

開天闢地

統治隨便行動的住民，然後復興產業，並且統制來回移動的兵士，引發戰爭，達到最終目的之後，接著連續攻略土地的真實時間模擬遊戲。

想像者
發售日未定／價格未定

諸神紀世Ⅱ

玩家扮演神明，為了神種族的人口增加而擴充土地，除掉敵對的惡魔種族之繁衍並根決之的「諸神紀世」第2彈。

想像者
發售日未定／價格未定

萬獸之王

在PC版曾發售過，以滑稽格調的世界為舞台的戰略模擬遊戲。為了召還龍和小妖精等魔獸，驅使它們戰鬥吧！

卡普空
發售日未定／價格未定

メガロマニア

〈中文卡名未定〉

雖然多次在海外移植，同時產自海外的遊戲「メガロマニア」，現在要移植到SFC了。PC版也預定要發售，不過詳細內容還不知道。

想像者
發售日未定／價格未定

領國戰役

從PC版移植而來。以占領陣地為目的。角色在每一個腳本裡，都完全不一樣。

A樸克
發售日未定／價格未定

HAKONIWA



P Z G 〈解謎〉

出人意料之外的少，本欄介紹的5款軟體，其中4款是從其他機種移植而來的。有待加強！

爆破精靈

使瓦片上的炸彈爆炸的動作解謎遊戲。要通過全部共130面的考驗喔！

肯姆寇
'91年12月1日發售／¥6500

旅鼠總動員



並不是直接向旅鼠們直接下達命令，而是依據出現的指令，誘導其走到出口為目的。

太陽電子
'92年12月18日發售／¥8500



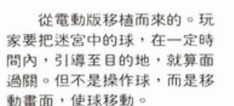
超級上海



利用一定的規則，將堆得高高的麻將牌去掉。也可以用「龍眼」來玩對戰。

HOT・B
'92年4月下旬發售／¥7800

回轉球



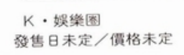
從電動版移植而來的。玩家要把迷宮中的球，在一定時間內，引導至目的地，就算面過關。但不是操作球，而是移動畫面，使球移動。

泰德
發售日未定／價格未定

奇幻方塊



使用自機，用包圍的方法，將由上往下掉的方塊固定並除去的動作解謎遊戲。



K・娛樂園
發售日未定／價格未定

T A B 〈益智〉

將棋、圍棋、彈珠台等遊戲歸類於此。像樸克或其他益智遊戲也盼望能早日推出。

初段森田將棋

這款遊戲是由森田和郎所監修的。雖然名為「初段」，但實際是高段的人才有能耐玩，不過也有針對初學者而設計的簡單模式。

塞塔
'91年8月23日發售／¥8800

將棋

有「東海道五十三次模式」等多種模式的將棋遊戲。

艾瑪克斯
'92年6月發售／¥8800

超幻彈珠台

用球將台子中央打轉的怪獸打倒，以賺得分數為目的的特殊撞球遊戲。

那克沙特
發售日未定／價格未定

森田將棋2

繼「初段一森田將棋」之後的第2彈。以玩家和對戰的電腦的思考強化及處理速度的高速化等來看，還有設計各式各樣的等級呢！

塞塔
發售日未定／價格未定

歐塞羅世界

在SFC上可以玩對戰的西洋棋，可以與童話裡的人物進行比賽的遊戲。

磁古達・ORIGINAL
'92年4月5日發售／8700

ADULT 〈娛樂〉

屬於成人性的娛樂，柏青哥、麻將和賽馬等軟體都羅列於此。遊戲是否也該分齡制呢？



柏青哥大戰



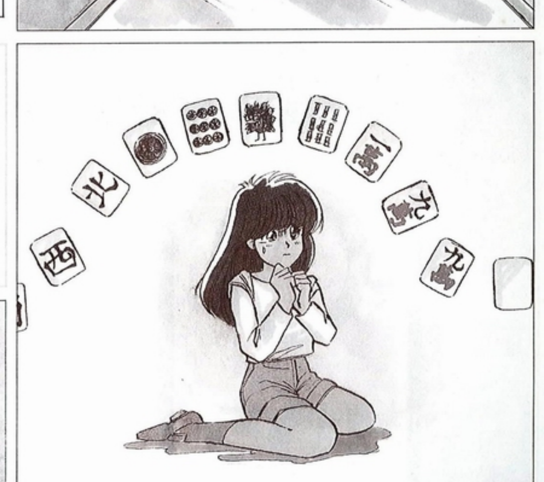
一邊打柏青哥珠子，一邊收集情報，以解決困難事件為主的柏青哥遊戲。

日本椰子
'92年7月10日發售／¥9500

超級麻雀

屬於桌上、成人的遊戲種類，由艾瑪克斯發售的麻將遊戲「超級麻雀」。目前內容還不知道，不過喜歡摸兩把的人可以開始存錢了。

艾瑪克斯
'92年8月發售／價格未定



超級麻將大會



FC版發售過的「麻將大會」現在做成SFC版了。雖然是光榮的歷史模擬遊戲登場過的角色，但都成了麻雀斑的面孔。光榮迷們不可錯過。

光榮
發售日未定／價格未定



ETC

〈其它〉

無法明確分類者，歸於此欄。另外像多數人玩的大富翁遊戲和猜謎遊戲，皆揭示於此。

小丸子日記

在電視卡通上極受大人小孩喜歡的「小丸子」將在ＳＦＣ與大家見面囉！

Ａ樸克
'91年12月13日發售／¥8800

超級桃太郎電鐵Ⅱ

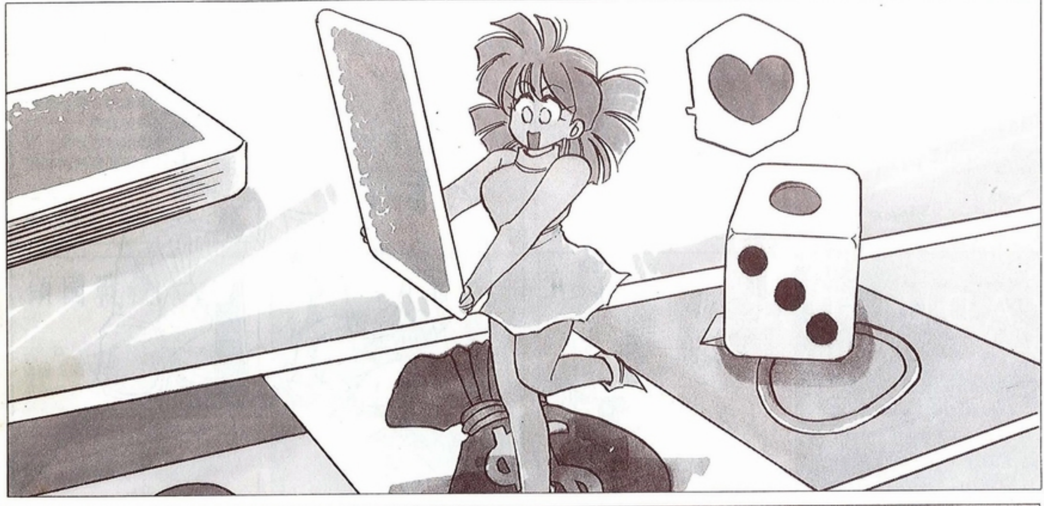
搭乘鐵路，有關日本各地名產的資產買賣。以成為日本的第一社長為目標的桌上遊戲。可供４人同時玩。事件等也強化了。

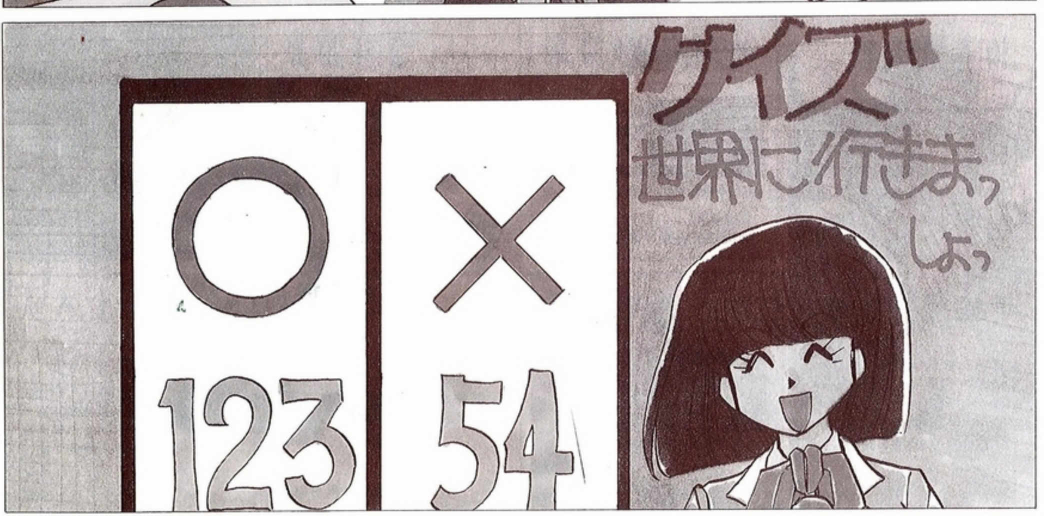
哈德森
'92年８月發售／價格未定

猜謎大會

在電動版上受到喜愛的益智遊戲之移植版。泰德的有名角色「優優」為擔任主持人而努力。玩家可以玩到支援遊戲和奇妙的智力問題。

泰德
發售日未定／價格未定





秘技篇

SUPER FAMICOM 新卡發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	容量	日幣定價
5月1日	バトルブレイズ	究極戰士	ACT	薩米工業	8M	¥8700
5月27日	斬Ⅱスピリッツ	斬Ⅱ	SLG	狼族	8M	¥9800
5月31日	ドラゴンクエストⅤ	勇者鬥惡龍Ⅴ	RPG	艾尼克斯	12M	¥9600
5月預定	マジックソード	魔劍	ACT	卡普空	8M	¥8500
5月預定	甲龍傳說ヴィルガスト	甲龍傳說	RPG	萬岱	8M	¥9000
6月12日	ストリート ファイターⅡ	正宗快打旋風Ⅱ	ACT	卡普空	16M	¥9500
6月19日	パロディウスだ！	瘋狂大射擊	STG	柯拿米	8M	¥8500
6月26日	甲子園２	甲子園２	SPG	Ｋ・娛樂圈	8M	¥8900
6月26日	キャメルトライ	未定	ACT	泰德	8M	¥8500
6月預定	飛龍の拳Ｓ	飛龍之拳Ⅳ	ACT	文明腦	12M	¥9800
6月預定	ホームアローン	小鬼當家	ACT	ALTRON	未定	未定
6月預定	アダムスファミリー	未定	ACT	ALTRON	8M	未定
6月預定	スーパーダンクショット	超級籃球	SPG	HAL研究所	8M	¥8600
6月預定	ＳＤガンダムＸ	ＳＤ鋼彈Ｘ	SLG	優達卡	8M	¥9500
6月預定	横山光輝 三國志	橫山光輝 三國志	SLG	艾吉爾	8M	¥9500
7月3日	T.M.N.T	超級忍者龜	ACT	柯拿米	8M	¥8500
7月17日	炎の鬥球兒ドッサ彈平	鬥球兒	SPG	太陽電子	8M	¥8500
7月預定	ASTRAL BOUT	未定	STG	金氏唱片	8M	¥9300
7月預定	キャプテン翼Ⅲ	天使之翼Ⅲ	SLG	特庫磨	8M	¥8900
7月預定	イーハトーヴォ物語	童話物語	RPG	黑特庫	8M	未定
7月預定	サイバリオン	黃金龍戰記	STG	東芝EMI	8M	¥8600
7月預定	スーパーウルトラベースボール２	超能力棒球２	SPG	文明腦	未定	未定
7月預定	鈴木亞久里のF1スーパードライビング	鈴木Ｆ１大賽	SPG	邏輯	未定	未定
7月預定	ステルス	前進越南	SLG	黑庫物	8M	¥8800
7月預定	ＰＧＡツアーゴルフ	ＰＧＡ高爾夫	SPG	I' MAX	4M	¥7900
7月預定	スピンディジーワールド	未定	ACT	亞斯基	8M	¥8800
7月預定	ダイナウォーズ	恐龍大作戰	ACT	艾雷蒙	8M	¥8800
7月預定	ファランクス	未定	STG	肯姆寇	8M	未定
7月預定	北斗の拳５	北斗神拳５	RPG	東映動畫	8M	¥8900
7月預定	プリンス・オブ・ペルシャ	波斯王子	ACT	NCS	8M	¥8800
7月預定	HOOK	虎克船長	ACT	EPIC・SONY	8M	¥8500
8月預定	シェラザード傳說	阿拉伯之夢２	A・RPG	文明腦	未定	未定
8月預定	スーパープロフェッショナルベースボールⅡ	超級立體棒球Ⅱ	SPG	傑力可	未定	未定

發售日	日文卡名	中文卡名	種類	廠商	容量	日幣定價
8月預定	スーパー倉庫番	超級倉庫番	PZG	巴克因影視	未定	未定
8月預定	スーパー麻雀	超級麻雀	TBG	I'MAX	未定	未定
8月預定	チビキャラウォーズ	未定	ACT	帕布雷斯特	8M	¥8500
8月預定	ヒーロー戦記	英雄戰記	RPG	帕布雷斯特	未定	未定
8月預定	スーパー桃太郎電鐵Ⅱ	超級桃太郎電鐵Ⅱ	ETC	哈德森	未定	未定
9月預定	銀河英雄傳說	銀河英雄傳說	SLG	德間書店	未定	¥9800
9月預定	ガンフォース	裝甲特戰隊	ACT	艾雷蒙	4M	¥8500
9月預定	初代熱血硬派くにおくん	初代熱血硬派	ACT	日本技術	8M	¥8900
9月預定	ソングマスター	天行者錫卡	RPG	亞諾曼	8M	¥9000
9月預定	大戰略エキスパート	大戰略	SLG	亞斯基	8M	¥9800
10月預定	リターン・オブ・雙截龍	雙截龍	ACT	日本技術	8M	¥8600
10月預定	信長公記	信長公記	SLG	亞諾曼	未定	未定
12月預定	バトルサッカー	戰鬥足球	SPG	帕布雷斯特	未定	¥9500
日期未定	EARTH LIGHT	太空模擬戰	SLG	哈德森	未定	未定
日期未定	RPG	RPG	RPG	I'MAX	未定	未定
日期未定	アクスレイ	銀河風暴	STG	柯拿米	8M	未定
日期未定	アストリート	未定	ACT	KANEKO	未定	未定
日期未定	アメリカ横断ウルトラクイズ	美國大猜謎	ETC	多米	未定	未定
日期未定	ウィザードリィⅤ	辟邪除妖Ⅴ	RPG	亞斯基	8M	¥9800
日期未定	F29	F29	SLG	想像者	未定	未定
日期未定	エルファリア	未定	RPG	哈德森	未定	未定
日期未定	おざなりダンジョン	未定	RPG	DATAM	未定	未定
日期未定	機甲警察メタルジャック	機甲警察	ACT	亞特拉斯	8M	¥8800
日期未定	雲に乗る	天魔神將	RPG	黑庫特	未定	未定
日期未定	サイバーナイト	戰鬥騎士	RPG	東京書籍	未定	未定
日期未定	サンサーラ・ナーガⅡ	育龍戰記	RPG	勝利音產	未定	未定
日期未定	シルヴァ・サーガ	魔界傭兵	RPG	塞塔	未定	未定
日期未定	シムアント	模擬螞蟻	SLG	想像者	未定	未定
日期未定	シムシティーⅡ	試管城市Ⅱ	SLG	想像者	未定	未定
日期未定	シューティング	未定	未定	大東海	未定	未定
日期未定	真・女神轉生	真・女神轉生	RPG	亞特拉斯	未定	未定
日期未定	スーパーF1サーカス	超級F1競技場	SPG	日本物產	未定	未定
日期未定	SUPER NOVA	超級諾瓦	ACT	拷貝系統	未定	未定
日期未定	スーパー麻雀大會	超級麻雀大會	TBG	光榮	未定	未定
日期未定	スパークリングショット	未來高爾夫	SPG	任天堂	4M	¥8000
日期未定	セプテントリオン	千鈞一髮	ACT	休曼	未定	未定
日期未定	つっぱり大相撲	大相撲	SPG	特庫磨	未定	未定
日期未定	バズー！魔法世界	魔法世界	RPG	HOT・B	未定	未定
日期未定	ポピュラスⅡ	諸神紀世Ⅱ	SLG	想像者	未定	未定
日期未定	マザー2	地球冒險2	RPG	任天堂	未定	未定
日期未定	トールキンの指輪物語	指輪物語	RPG	邏輯	未定	未定
日期未定	オウガバトル	皇家騎士團	SLG	QUEST	未定	未定
日期未定	SD飛龍の拳	SD飛龍拳	ACT	文明腦	未定	未定

Super Famicom特輯4問卷調查表

(1)對於這本特輯的製作，您最滿意的是：

□內容取材　□版面編排　□用紙　□印刷　□封面包裝

(2)對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

□硬體篇介紹　□軟體篇介紹□新卡預告篇　□復活邪神問題集講座　□魔幻精靈卡完全攻略
□SFC・RPG秘技大全　□軟體總檢索　□新卡發行表

(3)您對於本特輯的價格

□太貴　□正好　□尚可　□太便宜了

(4)除了這本特輯，你是否也購買本社其他產品？

□電視遊樂雜誌　□電視遊樂報導　□神奇地帶　□PD-E特輯　□MD特輯　□動畫畫册專輯
□偶像明星寫眞集　□占星術系列　□GB特輯　□明星動畫CD型桌曆

(5)您最喜愛的遊戲總類是：

□角色扮演RPG　□動作ACT　□射擊STG　□模擬SLG　□冒險　AVG
□解謎PZG　□運動SPG　桌上TBG　□其他

(6)您對於本特輯對您的需求？

□很滿足　□正好　□尚可　□不太好　□很差（請說明原因：）

(7)你認爲本特輯的攻略認爲如何？

□非常需要　□需要　□部份需要　□有無都無妨　□沒有必要　□其他

(8)請列出三款本特輯中您最喜歡的已開發軟體？

(9)請對這本特輯提出您的（批評、回響、問題、建議）作爲我們改進的參考。謝謝！

⑽您希望以後在各雜誌中，加強介紹SFC那方面的報導？

⑽請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡：

性別：□男 □女
地區：□北部 □中部 □南部 □東部 □離島 □海外
學歷：□小學 □國中 □高中 □大專 □研究所
職業：□學生 □公務員 □軍人 □製造業 □自由業 □服務業 □其他

所持有機種：□FC □SFC □MD □PC-E □PC-CD □DUO □MD-CD □PC-SG □NEO・GEO □Game Gear □Game Boy □LYNX □FC磁碟機 □GAME MATE □IBM PC □其他

姓名：　　年齡：　　聯絡電話：

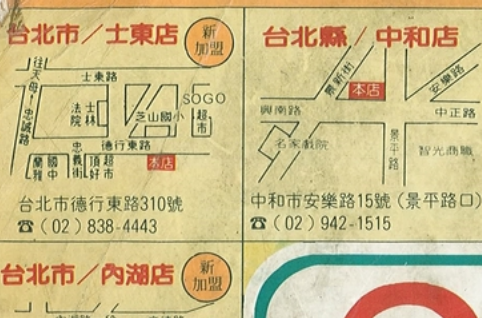
本調查表請於5月31日前寄回本社

請貼5元郵票

縣市　　市鄉區鎮
路(街)　段　巷　弄　號　樓

台北縣新店市復興路45號6樓
尖端出版有限公司
SFC特輯4問卷調查表
電視遊樂雜誌社　收

台北市／士東店 新加盟



台北市德行東路310號
☎（02）838-4443

台北縣／中和店

中和市安樂路15號（景平路口）
☎（02）942-1515

新店市／中正店



新店市中正路282號之5（中正國宅）
☎（02）913-1759

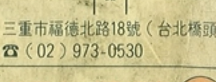
台北縣／三峽店 新加盟



台北縣三峽鎮大勇路31號
☎（02）671-3403

台北縣／三重店





三重市福德北路18號（台北橋頭）
☎（02）973-0530

台北市／內湖店 新加盟

內湖區文德路22巷9弄66號
☎（02）627-0343

2001 電視遊樂器 連鎖店

誠實經營・誠意服務

花蓮市／連鎖店 新加盟



花蓮市中山路431號
☎（038）331-322

台北市／東湖店

內湖區康寧路三段189巷12弄11號
☎（02）747-6199

台東市／連鎖店 喬遷





台東市正氣路470號
☎（089）34-2668

台北市／北投店 新加盟

台北市北投區公館路197號
☎（02）892-5836

電玩業最大連鎖店，會員卡全國通用

2001的會員卡，在各連鎖店都能享有會員優待及誠實、誠意的服務

各種卡帶交換服務

超級任天堂、PC磁卡、SEGA卡、GG卡、GB卡、CD…均可交換

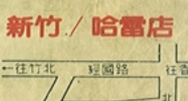
電玩中古品，買賣服務

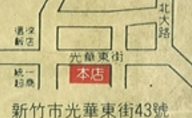
各種電玩中古品，買賣、寄賣服務，替您處理多餘的電玩品

回饋會員，贈送您雜誌、秘笈、攻略本

會員購物、換卡均可獲得贈品積分券，憑券可獲贈雜誌及攻略本

新竹／哈雷店





新竹市光華東街43號
☎（035）32-0148

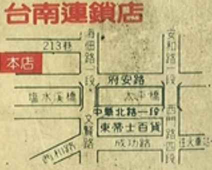
高雄縣／茄萣店 新加盟

高雄縣茄萣鄉茄萣路一段476號
☎（07）690-1553

台北市／石牌店

台北市石牌義理街58號
☎（02）826-1612

台南連鎖店



台南市海佃路一段213巷43號
☎（06）259-0605

台北市／通化店 新加盟



台北市通化街39巷10號
☎（02）707-0281

台北市／民生店

台北市富錦街492號（民生社區）
☎（02）762-0385

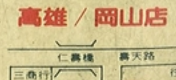
台北市／雙園店 新加盟

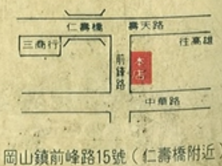
台北市東園街66巷25號
☎（02）332-3459

台北市／松江店

台北市松江路362巷28號
☎（02）581-1773

高雄／岡山店





岡山鎮前峰路15號（仁壽橋附近）
☎（07）625-9694

● 加盟連鎖店洽詢專線：
台北市松江店：（02）581-1773　黃經理
嘉南地區連絡人：台南店（06）259-0605　薛經理

● 為保障加盟店，商圈範圍內，不再授權第二家。以登記順序並經核準者優先。

● 商標未經授權不得使用，以免觸犯商標法。